SONY PSP SEKCE VČETNĚ RECENZÍ | TIPY & TRIKY PRO HRÁČE | VŠE O PLAYSTATION 3

ČÍSLO 3 · ZÁŘÍ 2005 · 19 Kč / 25 Sk

PS2 | PSP, PS3

play on

NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS O PLAYSTATION

SKVĚLÁ CENA 19 Kč / 25 Sk

16 Recenzí

DARKWATCH
187 RIDE OR DIE
MAKAI KINGDOM
LUMINES
CODED ARMS
A DALŠÍ

Resident Evil 4

Zlo se vrátilo i s motorovkou v našem rozsáhlém, krví nasáklém tématu.

Místo činu: Lipsko

Jako první vám přinášíme reportáž z největší evropské herní akce.

Madden 06

První recenze dokazuje, že série Madden je špičkou svého žánru.

9 771801 304000

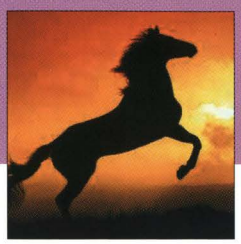
NEJČERSTVĚJŠÍ NOVINKY: GAUNTLET: SEVEN SORROWS, DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII, STARGATE SG-1, IKUSAGAMI, SHADOW OF COLOSSUS, BULLY, 24: THE GAME, URBAN REIGN, SPARTAN, RAINBOW SIX: LOCKDOWN

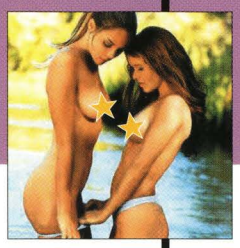
NEJSTAHOVANĚJŠÍ POZADÍ

JAK OBJEDNAT?
Napište SMS zprávu s kódem vámi zvoleného pozadí. Například pro objednání **LEBKY** *pošlete SMS ve tvaru* **PL BAXEF** *na číslo* **9002230**. *Pro Slovensko platí číslo* **6669**. *Pozor, mezi PL a kód vložte mezeru. Po odeslání obdržíte obratem waplink pro vámi zvolené pozadí. Klikněte na něj, případně zadejte adresu do WAP prohlížeče, a obsah bude automaticky stažen do vašeho telefonu.*

Chcete-li poslat zvolené pozadí někomu jinému, vložte za objednávací kód mezeru a číslo dotyčného. Například PL BAXEF 420777323555 *(platí pouze pro Českou republiku).*

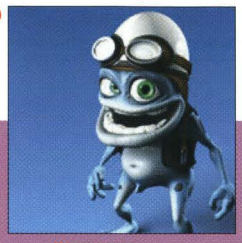
sms kod **PL BAXEF**


sms kod **PL BAZYF**

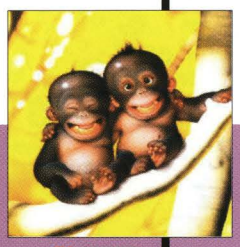

sms kod **PL NRZPF**

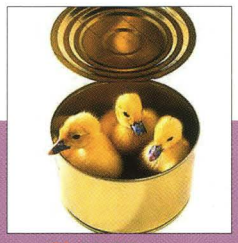
sms kod **PL BBDYF**

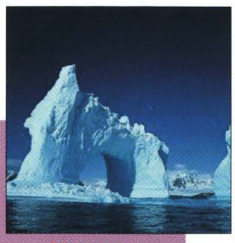
sms kod **PL BBKTF**


sms kod **PL BCECF**

sms kod **PL BCNUF**

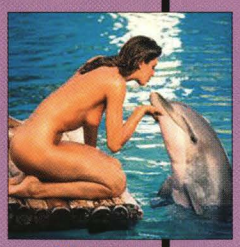

sms kod **PL BYCBF**


sms kod **PL BDXKF**

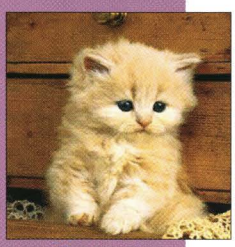

sms kod **PL BEACF**

sms kod **PL BECGF**

sms kod **PL BEEIF**


sms kod **PL BEGPF**

sms kod **PL BEJXF**

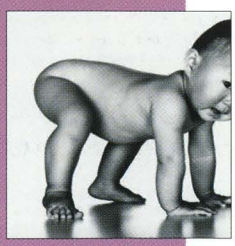

sms kod **PL BFXNF**

sms kod **PL BFYRF**

sms kod **PL BHFGF**

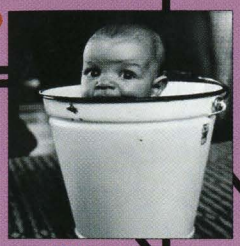
sms kod **PL NLGCF**

sms kod **PL BHIRF**


sms kod **PL BIGNF**

sms kod **PL BIRZF**

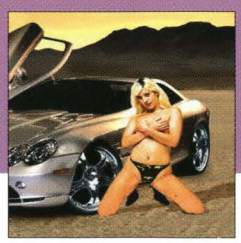
sms kod **PL BKNNF**

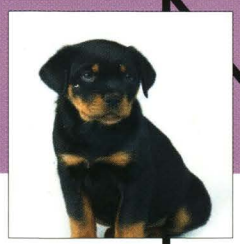

sms kod **PL BLISF**

sms kod **PL BLJTF**

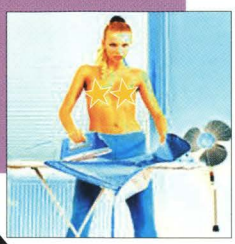
sms kod **PL BNLJF**

sms kod **PL BPAWF**


sms kod **PL BPEMF**


sms kod **PL BSANF**

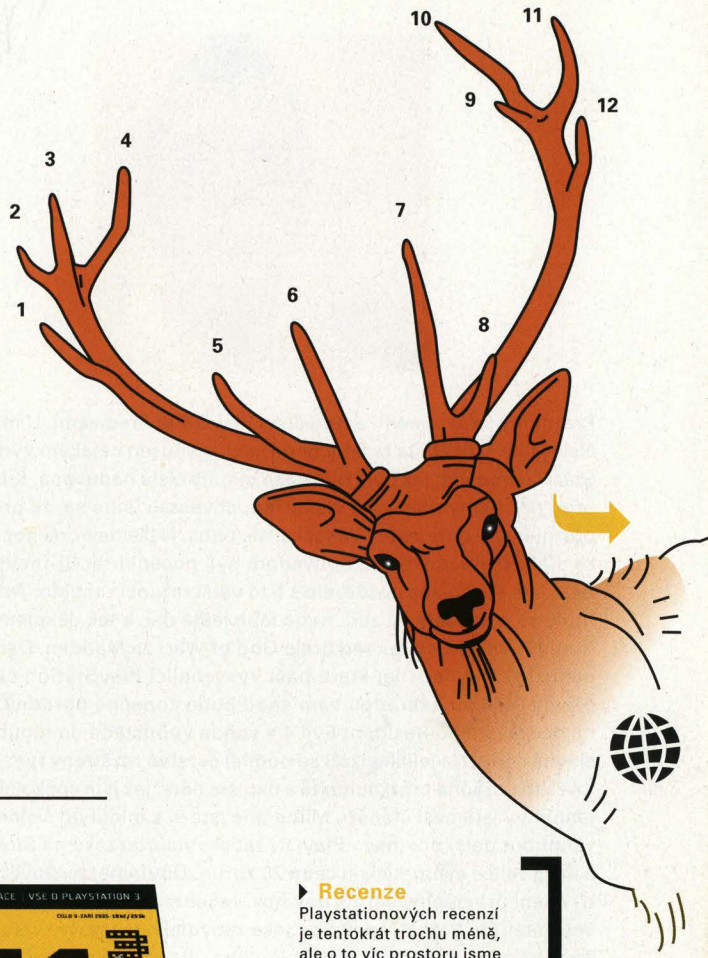
sms kod **PL BWJRF**


sms kod **PL NYDDF**

Vysvětlivky: ★ *Doporučujeme.* ★ *Pouze pro osoby starší 18 let.*

MMS pozadí podporují všechny telefony s barevným displejem. Cena jednoho pozadí je 30 Kč, respektive 36 Sk. Před stažením veškerého kontentu se ujistěte, že je váš telefon správně nastaven pro WAP. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00, infolinka@expansiongroup.cz. Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Mariótryho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

Redakční dvanácterák



1. **AKTUÁLNOST** — Podáváme vždy čerstvé informace z herního dění.
2. **ZÁBAVNOST** — Snažíme se o to, aby čas strávený nad PlayON byl čas příjemný.
3. **INFORMOVANOST** — Jde nám o to, aby vám naše články poskytovaly veškeré zajímavé informace.
4. **ČESTNOST** — Přebírání cizích článků nebo jiné podlé taktiky nám nejsou vlastní.
5. **KVALITA** — Chceme podávat informace stylově a kvalitně.
6. **NEZÁVISLOST** — Jsme svými vlastními pány.
7. **DOSTUPNOST** — Díky nízké ceně si PlayON může dovolit snad každý.
8. **ZKUŠENOST** — Naši redaktoři jsou omlácenými borci v ringu herní žurnalistiky.
9. **VSTŘÍCNOST** — Pokud se vám cokoliv nelíbí nebo naopak, stačí se jen ozvat.
10. **SPRAVEDLNOST** — Nebojíme se jít s pravdou ven, ať už je jakákoliv.
11. **KVANTITA** — Takový počet článků, abyste se bez problému vyznali v herní scéně.
12. **PESTROST** — Každý by si měl v PlayON najít něco svého.

Na obálce

Rezident Evil 4
Jak vám již napověděla obálka, třetí číslo PlayON se nese v duchu Resident Evil 4. Motorovou pilou pečlivě nakrájené informace zodpoví všechny vaše otázky. A kdybyste se cítili ve všech těch Residentech a Evilech bezradní, můžete si přečíst naše Do hloubky.

Místo činu: Lipsko
Posádka našich redaktorů navštívila herní výstavu Games Convention, která se koná pravidelně každý rok v půlce srpna v Lipsku. Pokud vás zajímají herní novinky, jistě skočte parakotoulem na stranu 8.

Novinky
Poctivá salva čerstvých informací s populárními minirubrikami. To vám opět nabízejí naše novinky. Pokud chcete mít tedy přehled o tom, co se kde událo nového, hledejte tam jako obvykle – od strany 10 výše.

Recenze
Playstationových recenzí je tentokrát trochu méně, ale o to víc prostoru jsme mohli věnovat peckám, jako je hororově westernový Darkwatch a akčně-závodnické 187 Ride or Die. Více na stranách 26 a 28.

Madden 06
Pokud už máte dost všech NHL a FIFA, určitě sáhněte po Maddenu. Michal Jonáš vás seznámí se všemi vychytávkami, které nový ročník přinesl. Přesvědčte se sami, jak vypadá nejlepší sportovní série od EA na stranách 24 a 25.

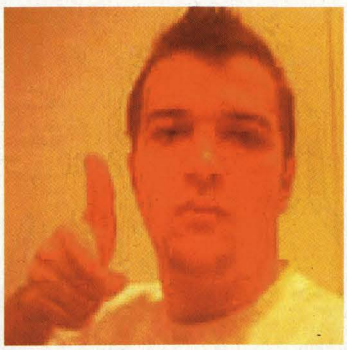
Publishing Director:
Tomáš Zvelebil – zvelebil@mediaron.cz
Šéfredaktor
Lukáš Bašta – basta@playon.cz
Redakce
Michal Jonáš – jonas@playon.cz
Jiří Škrampal – skrampal@playon.cz
Jan Lysý – lysy@playon.cz
Ondřej Zach – zach@playon.cz
Petr Vlášek – vlasek@playon.cz
Petr Hlásný – hlasny@playon.cz
Stálí autoři
Jan Gabriel – gabriel@playon.cz
Tomáš Zvelebil – zvelebil@playon.cz
Jazyková korektura
Kateřina Rudčenková

Art director
Jindřich Zvelebil
Inzerce
Petr Bárta – barta@mediaron.cz

Vyšlo 31.8. 2005 ve vydavatelství
Mediaron s.r.o., U Habrovky 247/11, Praha 4
Kontakt
Tel.: +420 723 936 782
ISSN 1801-304X
registrace MK ČR E 16045
Tisk:
Česká Unigrafie a.s.,
U Stavoservisu 1, 10040, Praha 10
Distribuce:
První novinová společnost, a.s.

INFORMACE PRO SLOVENSKO:
Vydavatel: EXPANDEX, s. r. o., Maróthyho 6, Bratislava
Infolinka: 0915711501
E-mail: info@expandex.sk
Distribuce: Mediaprint-Kapa Pressegrosso, a. s.
Infolinka: 0915 711 501
E-mail redakcie: info@expandex.sk
Inzertné oddelenie:
inzercia: info@expandex.sk
Tisk: Česká Unigrafie a.s.,
U Stavoservisu 1, 10040, Praha 10
Distribúcia:
Mediaprint – Kapa Pressegrosso, a.s.
PŘÍŠTÍ PLAYON VYJDE 5. 10. 2005

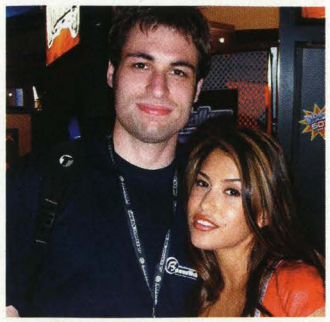
Editorial



Prázdniny jsou za námi a třetí číslo PlayON je před vámi. U minulého čísla jsme si říkali, že ta letní herní sucha jsou jen nějakým výmyslem. Stačí se podívat, jak byla obě naše minulá čísla nadupaná. Když jsme před pár týdny plánovali číslo třetí, chvástali jsme se, že projdeme prázdninami beze ztráty věnečku, ale ouha. Naše nejhorší noční můry se staly skutečností. Ne že bychom byli nuceni hrát Britneys Dance Beat, ale sucho nás pozdě, ale s o to větší razancí zastihlo. Avizované tituly se odkládaly na září, nebo lépe ještě dál, a tak děkujeme Bohu (tomu hernímu, co tak rád hraje God of War) za Madden, Darkwatch nebo 187 Ride or Die, které naši vysychající PlayStation částečně oživily. Velkou náhradou vám snad bude konečně pořádný pohled na očekávaného Resident Evil 4 a sonda vypuštěná do hloubky této slavné série. Na jejich vizáži se podílel čerstvě rozšířený tým grafiků, takže to pořádně prozkoumejte a napište nám, jak jste spokojení. Přeci jenom vy jste naši čtenáři. Mimo jiné jste si s minulým číslem mohli všimnout další novinky - PlayON začal vycházet také na Slovensku, a to za velice sympatickou cenu 25 korun. Doufáme, že slovenští bratři ocení pravidelný servis novinek, recenzí a témat stejně jako naši čeští čtenáři. V naší redakci se také zabydlely dvě nové tváře. Ondra Zach už něco přispěl do čísla minulého, ale až recenzí na Darkwatch a reportáží z Lipska se u nás zabydlel. No ostatně se podívejte sami, není to sympaťák? Druhou posilou našeho týmu je Petr Hlásný, kterého možná znáte z jiných herních magazínů. Právě na oba jmenované padl tento měsíc můj ukazováček, takže si o nich můžete počíst hned vedle. Jinak se na plné obrátky roztočily dopisy jak e-mailové, tak i formou SMS, kterých přišlo požehnané množství. Za všechny tedy pěkně děkujeme a nyní vzhůru do čtení.

Lukáš Bašta
Šéfredaktor
basta@playon.cz

Názory redaktorů



Jméno: Ondřej Zach
E-mail: zach@playon.cz
Přezdívka: Bumbrum
Oblíbené hry: World of WarCraft, série Tekken, Burnout 3, Fallout
Otázka: **Jaká nejhorší věc se vám kdy při hraní stala?**
Odpověď: Asi klasická věc – hrajete přes net a spadne připojení. Případně vypadne proud na jedinou sekundu, ale třeba třikrát během půl hodiny. Nejvíc mě ale asi kdysi zničilo, když jsem rozehrál hru s tím, že paměťovku jsem zapomněl v redakci a gamesu se rozhodl dojet na jeden zátah. Byl jsem zhruba ve třech čtvrtinách, na chvilku se vzdálil a po návratu hořce zaplakal – někdo mi vypnul televizi i PS2. Od té doby už mě takové blbosti raději nenapadají a paměťovku nosím vždy při ruce.

Jméno: Petr Hlásný
E-mail: hlasny@playon.cz
Přezdívka: derSpritz3r (3=e)
Oblíbené hry: Half-Life, Max Payne, C&C, NHL, Transport Tycoon, GTA: SA
Otázka: **Naopak nejlepší věc, která se ti kdy stala při hraní?**
Odpověď: Asi když jsem poprvé v podroušeném stavu uslyšel podmanivé tóny Ain't Nuthin' But a G' Thang z rádia poskakujícího lowrideru v San Andreas a kámoš po mém boku jsa v opilecké pýše se chtěl zmoci dualshocku, ale místo toho přepadl přes křeslo, rozbil si hubu, načež si ji chtěl zchladit a 5 metrů k ledničce se plazil půl hodiny...

Rozbor rubrik

POHLED DO BUDOUCNOSTI – Všichni jistě víme, co se na nás nezadržitelně valí. Právě proto tady máme tuhle rubriku, která vás bude informovat o všem, co se o PlayStation 3 jen lehce otře. Seznamy titulů, letmé pohledy, technické specifikace... vše, co vás zajímá.

NOVINKY – Výpis těch nejžhavějších novinek herní scény s několika tematicky zaměřenými podrubrikami jako Z vlaku, Z českých luhů a hájů, Soundtracky, Černá kronika, Vzpomínáme... Všechno pro to, abyste měli co nejlepší přehled.

PÍPŠOU – Detailní pohled na ty nejzajímavější hry, které se k nám nezadržitelně blíží. Podle toho, co od daného titulu očekáváme, bude každá hra ověšena značkami. Ty by měly jasně vypíchnout, co zajímavého hra přinese a na co se máme těšit.

RECENZE – Zhodnocení aktuálních titulů s doplňujícími informacemi, které by vám mohly při výběru hry v obchodě vypomoci. Kromě vyčerpávajícího technického infa a verdiktu tak můžete narazit na Bazarového rádce, Vychytávku, Bonusové info, Ovládání atd.

PSP – Sekce věnovaná PlayStation Portable. Servis novinek, preview a recenzí, které by se vám měly vejít do kapsy přesně jako tento handheld.

DO HLOUBKY – Speciální rubrika, kde se budeme zabývat vždy nějakým pro hráče zajímavým tématem. Ať už půjde o rozpitvávání herních titulů, celých herních ság nebo hlubokomyslné sondáže do herní scény.

BRATŘI V TRIKU – Rubrika jasně zaměřená na to, co vás všechny zajímá. Jak dostat všechny oblečky pro svého hrdinu. Jak získáte bonusové levely a charaktery. Případně jak si poradit s vypečenými bossy. Pokud budete již v opravdové nouzi, máme pro vás i něco cheatů, ale o tom nikomu neříkejte.

PLAYOFF – Dojezd v našem časopise. Tam věnujeme prostor všemožným fórkům a jiným věcem pro vaše obveselení, kdybyste toho náhodou neměli po přečtení celého čísla pořád dost.

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ – Přehledný přehled toho, co by na vás mělo čekat v nadcházejícím čísle a kdy by měl další PlayOn dorazit do vašeho stánku.

Obsah

3 Na obálce
Jak to děláme
4-5 Editorial
Dodatky autorů
Obsah
Vysvětlivky rubrik
6 Dopisy

REPORTÁŽ
8-9 Místo činu: **Lipsko**

NOVINKY
10 Z vlaku
11 Z českých luhů a hájů
12 Alternativní svět
Soundtracky
13 Malý designér
14 Černá kronika
Vzpomínáme
15 Přílety a odlety
Těšíme se

TÉMA
16-18 **Resident Evil 4**

PÍPŠOU
20 **Spartan: Total Warrior**
22 **Urban Reign**
23 **Rinbow Six**
Conflict: Global Storm Monks

RECENZE
24-25 **Madden 06**
26-27 **Darkwatch**
28-29 **187 Ride or Die**
30 **Worms 4: Mayhem**
31 **Stealth Force**
Powerdrome
32 **Makai Kingdom**
34 **Pilot Down: Behind the Enemy Lines**
35 **Delta Force: Black Hawk Down**
Alpine Skiing 2005

PSP NOVINKY
36 Novinky

PSP PREVIEW
37 **SSX On Tour**
Fifa 06

PSP RECENZE
38 **Lumines**
39 **Coded Arms**

JAVA HRY
40 **War of the Worlds**
Madagascar
41 **Asphalt Urban**
XIII

DO HLOUBKY
44-46 **Resident Evil**
48-49 Bratři v triku

PLAYOFF
50 Povídali, že mu hráli
Pokračování příště

8-9

16-17

20-21

24-25

38-39

44-45

Dopis měsíce

AUTOR DOPISU MĚSÍCE OD NÁS ZÍSKÁVÁ CELOROČNÍ PŘEDPLATNÉ PLAYON!

Dopis měsíce

Ahoj! Zdravím celou redakci i čtenáře nového a dobrého časopisu PlayON. Jsou prázdniny a já odjel s rodiči na hory. Mimo civilizaci, do hlubokého středověku. Žádný internet ani PS2. Při počátečních abstinenčních příznacích jsem zašel do trafiky koupit nový Level (neukamenujte mě prosím :-). Už jsem chtěl platit, když jsem si všiml, že na mne z obálky neznámého časopisu pošilhává krásná, spoře oděná slečna a pod ní je nápis FF XII. Moje smysly zpozorněly a pak už jsem jen slyšel, jak říkám „jeden PlayON, prosím". Příjemně mě překvapila vaše cena, která je neuvěřitelná, a oproti OPS2 jste skoro zadarmo. Přišel jsem do chaty a četl a četl a četl. Jste opravdu super plátek, který na našem trhu výrazně chyběl. Sice máte pár chybek, ale k nim až za chvíli. Vzpomněl jsem si na svůj PS2, jak leží doma a smutní, že na něm nikdo nehraje Tekken 5, GT4 či Dancing Starge. Teď k těm drobným nedostatkům: 1) Reklamy. Já vím, že vás živí, ale kdyby byly třeba více na hry či filmy. Ty na mobily se hodí spíš do časopisu typu Superstar nebo Bravo. 2) Rubriku PS3 bych dal za dopisy. 3) Dopisy by mohly být klidně delší, abychom se mohli více vyjádřit, ne jen připomínat. 4) U některých článků chybí autor, např. dopisy a novinky. Teď klady: skoro vše, ale hlavně design. Ten je velmi přehledný, ale i zajímavý. Tabulky u recenzí jsou taky dobré. Ten dopis je nakonec delší, než jsem chtěl, tak radši skončím. Jen tak dál a hodně nových a spokojených čtenářů.

Iwan

P.S.: Ten mail píšu z mobilu, tak proto tu nejsou háčky a čárky. Sorry za pravopisné chyby, je jich určitě dost.

PlayON: Známe ten pocit, když odjedeme pryč a naše PlayStation smutně vrní v obýváku, kde na ni pomalu usedá prach. Na druhou stranu není na škodu nechat tu černou skříňku, internet a všechny výdobytky moderní civilizace za hlavou a odjet se někam povalovat. Teď ale k tvým připomínkám. Dali jsme hlavy dohromady a tady je výsledek:

1. Ano, jak již bylo řečeno v minulém čísle, reklamy nás živí a s tím nemůžeme moc udělat. Nedá se svítit.
2. Tímhle číslem jsme tě snad potěšili, protože dopisy tu jsou a taky tu už zůstanou.
3. Prostor jim věnovaný zatím zvětšovat nebudeme. Přece by sis přečetl radši něco o PlayStation 3, nebo ne?
4. Tam, kde chybí autor, tak se jedná o týmovou práci. Ten dělá to a ten zas tohle a zdá se nám zbytečné dávat jméno autora ke každé novince. Až se ustálí nějaký novinkový editor, pak tam jeho jméno rádi šoupneme.

Nazdar gembleři! Váš časopis potěšil moje srdce hráča. Chcem sa vám poďakovať za to, že ho vydáváte aj na SLOVENSKU. Chcem sa vás spýtať, či bude možné vybaviť si predplatné aj tu u nás a kedy. Keď som váš časopis videl poprvý krát, myslel som si, že keď je taký tenký, tak nebude stáť za nič. No nedalo mi to a kúpil som si ho a zistil som, že som sa velmi mýlil. Váš design stránok smelo konkuruje aj iným časopisom o PS2, ktoré som čítal. Takže to zhrniem do jednej vety: Ste super časopis za super cenu. Velmi oceňujem aj tému venovanú FF XII od Jiřího Škrampala a mám na neho jeden dotaz: Ktorý boss bol pre něho v sérii Final Fantasy najtuchší? Pre mňa to bol Penance z Final Fantasy X.

P.S.: A ta poznámka o králičích ušiach Fran je trefná.

PlayON: Není za co. Jsme rádi, že jsme mohli oblažit i srdce hráčů na Slovensku. Bohužel s předplatným to zatím tak jasné není, takže budeš muset každý měsíc špacírovat ke stánku. Jinak tvoje pochvala grafiky našeho Art Directora Jindřicha donutila zčervenat i tam, kde obvykle nečervená.

Jirka: Možná ti to bude připadat trochu ohrané, ale nejtužší boss je pro mě stále Ruby Weapon z Final Fantasy VII. V době herní extáze FF VII se podrobný návod téměř nedal sehnat a bez Omnislashe a s podivně zkombinovanými materiemi bylo zabíjení RW skutečné peklo. Při několikadenní snaze přijít na to, jak se téhle Červené karkulce dostat na kobylku, jsem málem skončil pod sedativy.

Mile jste mě překvapili se svým novým magazínem. A ještě více s jeho cenou. Musím vás pochválit ve všech ohledech: skvělý design, obsáhlé a přehledné články, píšete o všem (PS2, PS3, PSP) a myslím, že názvy vašich rubrik, jak bylo kritizováno, jsou v pořádku. Jistě, jsou trochu zvláštní, ale musím uznat, že jsou originální. Uvítal bych, kdybyste toho psali více o PSP a PS3. Také by bylo dobré dávat reklamy s cenami her a trochu více stran (jen se bojím, jestli se počtem stran nezvětší i cena magazínu). To byly klady a několik málo záporů, takže chci vám ještě popřát mnoho úspěchů a vzrůstající prodejnost.

Dan

PlayON: Zdravíme, Dane, a děkujeme za názor! Taky si myslíme, že názvy rubrik jsou naprosto v pořádku, takže jak můžeš vidět, ani jeden z nich se nezměnil. Ohledně většího prostoru rubrikám o PS3 a PSP zatím vše zůstane při starém s tím, že u PSP obsah trochu nahustíme. Ceny her najdeš u každé recenze, tak nač dávat reklamy? Tvůj strach ze zvýšení ceny při větším počtu stránek je oprávněný, proto to zatím v plánu nemáme.

Zdar. PlayON jsem si koupil na stánku z nudy (přebytečnejch 20 kaček). GameON ještě nevyšel, a tak jsem si řekl, že si, přestože nemám konzole (no fakt), váš časák si koupím. Napoprvý jsem to jen tak ledabyle projel, pak jsem se do toho začetl a nepřestal.Takže vám přeju, abyste dál byli tak skvělí a aby vám přibývali čtenáři čím dál víc. Díky za vás.

PlayON: Málem jsme ti chtěli přikázat 150 otčenášů za to, že si PO „ledabyle" projel, ale tím začtením sis to už odpracoval. Každopádně nás tvoje koupě těší. Vůbec by nás nenapadlo, že budeme přebírat čtenáře „bratrským" časopisům. Díky a není za co!

SMS

VASE DRUHE CISLO MNE DOCELA ZKLAMALO DAVEJTE TAM MISTO TECH BLBEJCH RECENZI O X-MENOVI A BOMBERMENOVI NEJAKY ZABAVNY HRY NAPR. SAN ANDREAS. TOMAS

PlayON: Ano, v příštím čísle počítáme s exkluzivní recenzí San Andreas a jako žhavé preview chystáme Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty včetně prvních obrázků. Máš se tedy, Tome, na co těšit.

CHTEL BYCH VEDET KOLIK BUDE STAT PS3!!!

PlayON: Přesně se to neví, ale kolují zprávy, že to bude dělat 399 eur. Kolik to bude dělat doopravdy a jaká cena bude u nás, to ukáže až čas.

Ahoj, jste fajn casopis a rad si vas kupuju, mam ale dotaz, jestli budete nekdy v budoucnu do vaseho casopisu davat plakaty nejakych her nebo CD. Libor

PlayON: Nad problematikou plakátu se zamyslíme a uvidíme. Co se týká CD, tak to v plánu rozhodně nemáme. Možná tak s nejlepšími hity Hanky Zagorové.

Nevim cim to je ale vase obalky mne nejak neoslovuji udelejte s tim neco a jeste by to chtelo zvysit pocet stran nebo zacit vydavat 2x mesicne. David

PlayON: Jsme zvědaví, co s tebou udělá obálka tohoto čísla, kterou shledáváme více než povedenou. Samozřejmě ano, příští číslo bude mít 150 stran, DVD, plnou hru a bude vycházet jednou týdně!

Jak napsat do PlayON?

Chcete se podělit o své názory s ostatními čtenáři? Není nic snadnějšího než využít jedné z následujících možností.

E-mail: své emailové připomínky směřujte na adresu dopisy@playon.cz

SMS: svoje nápady a postřehy nám můžete posílat také formou SMS na telefonní číslo 900 22 03 ve tvaru INFmezeraPLmezera a váš názor. Cena jedné SMS je 3 Kč.

Příklad: INF PL KAM MAM ZAPOJIT JOYPAD?

Těšíme se na vaše dopisy!

SUPER SHOP

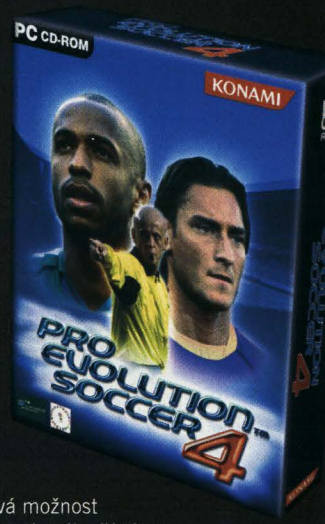
Nejnižší ceny.
Nejsnazší objednávka.
Nejrychlejší doručení.
100% záruka vrácení peněz.

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE!

RICHARD BURNS RALLY

Objednací kód: **SHOP GUFM**
běžná maloobchodní cena 999,-
akční cena SUPERSHOPU 499,-

RICHARD BURNS RALLY je simulátor rallye závodů, přinášející nejrealističtější rallye zážitek na počítači. Tyto skutečné rallye závody vyžadují taktiku, inteligenci i vytrvalost a samozřejmě také rychlost, agresivitu a ochotu riskovat. Na českém dabingu hry se podíleli přední čeští jezdci rallye – Roman Kresta a Jan Tománek jezdící v sezóně 2004 za tým Styllex Tuning Prosport na voze Subaru Impreza WRC S9.

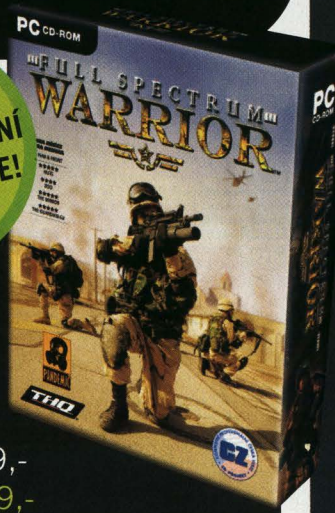


PRO EVOLUTION SOCCER 4

Objednací kód: **SHOP GDRR**
běžná maloobchodní cena 1299,-
akční cena SUPERSHOPU 799,-

Pro Evolution Soccer 4 je bezkonkurenčně nejlepší fotbalový titul. Hra byla v nové verzi obohacena o další kluby a mezinárodní týmy, o nové obrazovky formací, které vám umožní přesně koordinovat hru každé linie, a změn doznala i stále populární Liga mistrů. Dále přibyla nová možnost „Nejlepší jedenáctky", kde si můžete ukládat své nejlepší týmy. Samozřejmostí je skvělá grafika, nedostižné animace a totální hratelnost.

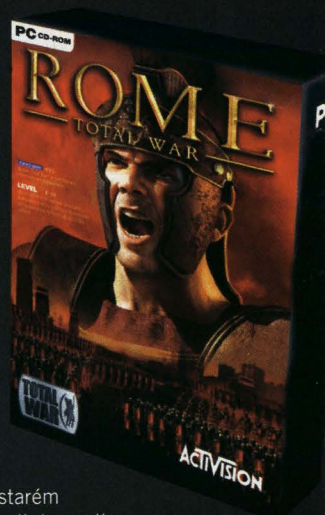
KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE!



FULL SPECTRUM WARRIOR

Objednací kód: **SHOP GEFA**
běžná maloobchodní cena 999,-
akční cena SUPERSHOPU 499,-

Full Spectrum Warrior je unikátní akčně strategická hra vycházející z tréninkového simulátoru lehké pěchoty, navrženého pro americkou armádu jako nástroj pro utužení doktríny a taktiky bojových jednotek. Hra vznikala ve spolupráci s Institute for Creative Technologies univerzity v Jižní Kalifornii. Čerpá z odborných znalostí týmového boje a snaží se co nejvěrněji ztvárnit různé situace, jež se mohou odehrávat v současném městě.



ROME TOTAL WAR

Objednací kód: **SHOP GBZS**
běžná maloobchodní cena 1499,-
akční cena SUPERSHOPU 999,-

Rome: Total War je výpravná strategie nové generace, která navazuje na úspěch svých předchůdců Shogun a Medieval: Total War. Náplní hry je dobývání území a vláda nad starověkým Římem, hlavním cílem je zvolení do funkce římského imperátora. Rome: Total War používá zcela inovativní grafický engine, který přivádí život ve starém Římu skutečně k životu. Hra se zaměřuje i na diplomacii a obchod, který je nezbytný k dobré prosperitě impéria.

Jak nakupovat v SUPERSHOPU ve TŘECH jednoduchých krocích?
Svou objednávku učiníte neuvěřitelně snadno – pouhým zasláním SMS zprávy!

1. Vyberte si jednu z pěti nabízených her.
2. Napište objednací SMS zprávu s kódem ve tvaru **SHOP** mezera **KÓDHRY** mezera **JMÉNO** mezera **PŘÍJMENÍ** mezera **ULICE A ČÍSLO** mezera **MĚSTO** mezera **PSČ**
3. Objednací SMSku pošlete na číslo **9002203**. Cena za odeslanou zprávu je pouhé 3 Kč!

Způsob doručení?
Na uvedenou poštovní adresu vám pošleme vybranou hru na dobírku prostřednictvím České pošty – obchodním balíkem. Zboží expedujeme do 2 pracovních dnů od převzetí objednávky. Poštovné a balné činí pouhých 50 Kč, uvedená cena je včetně DPH!

NEVÁHEJTE! JDE O LIMITOVANOU NABÍDKU PLATNOU POUZE DO VYPRODÁNÍ ZÁSOB!

Storno objednávky můžete provést před expedicí odesláním SMS zprávy nebo zavoláním na infolinku 723 936 782, po-pá: 10:00 -17:00. Děkujeme!

TEXT: Ondřej Zach

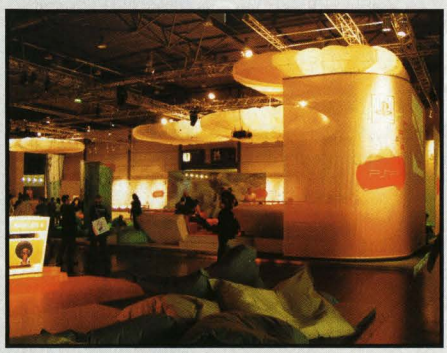
Místo činu: Lipsko

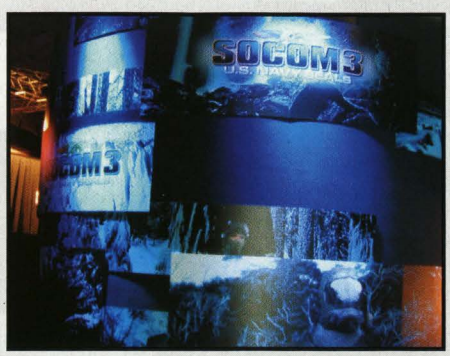
Od 18. do 21. srpna se konala Leipzig Games Convention – volně přeloženo jako hráčův ráj. Tam jsme samozřejmě nemohli chybět.

V druhé polovině srpna se v Německu, přesněji řečeno ve výstavním areálu u města Lipsko, odehrál další ročník poměrně mladého veletrhu Leipzig Games Convention. Nedosahuje sice velikosti zaběhnuté Electronic Entertainment Expo v Los Angeles, ale zase se, po prvním dnu určeném pouze pro novináře, otevírají jeho brány i široké hráčské obci. To znamená, že kdokoliv z vás si může udělat pěkný výlet, při němž okoukne nejenom luxusní hostesky, ale i ty nejnovější pařby, které se v obchodech objeví klidně až příští rok. S tím pořadatelé počítali: žádná z firem prakticky nic nového neohlásila, vše je spíše zaměřeno na vlastní zkušenost. Kam oko dohlédne, se proto nacházejí roztroušené stojany s konzolemi a handheldy, dokonce nechybí ani doprovodný program. Návštěvník si může zahrát na malém hřišti fotbálek, poskakovat před kamerkou Eye-Toy, zkusit štěstí v kvízové hře či se nasoukat do obří nafouknuté koule, kterou asistenti posléze pošlou po dráze.

Celá tahle legrace se rozprostírala po celém areálu, ačkoliv největší koncentrace spadala do dvou hal. Hned po vstupu do první z nich člověk málem podlehl dojmu, že si ji snad celou zaplatilo SONY, poněvadž mimo hromady stojanů s novým handheldem PSP nebylo vidět prakticky nic jiného. Nakonec se ukázalo, že i konkurenční Nintendo sekundovalo záplavou svých hraček, a tak jednoznačný závěr je, že handheldy letošní ročník naprosto ovládly. Kdo uvažuje o koupi PSP, mohl si jej pořádně ohmatat ještě před oficiálním zahájením v Česku (1. září), a hlavně vyzkoušet všechny hry pěkně v akci. Jak to vypadá, SONY rozhodně nepodceňuje ani hru více hráčů, čili kdo měl zájem, mohl u speciálních sedaček s polštáři vyzkoušet i tento aspekt.

My se ale pomalinku přesouváme k prostředku haly, jemuž dominoval obří stan Electronic Arts. Ten překvapil obřím plát-





nem spojeným dokola (360°), přičemž zážitek umocňoval otočný střed se sedačkami. Promítaly se ukázky k chystaným hrám, třeba poprava a přestřelka z Kmotra, což je čistě mimochodem hra, na kterou se těšíme – díky dokonalé gangsterské atmosféře – čím dám tím více. Samozřejmě nechyběly ani stojany, čili když jsme uviděli nápis Burnout: Revenge, bylo rozhodnuto, kde strávíme dalších pár minutek. Pokračování této závodní legendy vypadalo opravdu hnusně. Hned vysvětlím: místo televize totiž PS2 napojili na klasický LCD panel, čili výsledek připomínal grafiku z PS ONE. Každopádně všechny fandy potěšíme, že Revenge se hraje pořád stejně dobře. Jedním z vylepšení je i fakt, že auta jedoucí v našem směru můžeme bez rizika kolize libovolně nabourávat. Celkově to již tak dynamickou hru ještě zrychluje. Hned vedle jsme otestovali i PSP verzi Burnouta. Ta vypadá graficky opravdu grandiózně, vlastně úplně stejně jako na PS2, pouze máme trochu starosti o to, jak dlouho znalcům vydrží. Vyzkoušené tratě jsme totiž důvěrně znali již téměř nazpaměť z PS2.

Nemohla chybět ani prezentace nové FIFY, jež se zase o kousek přibližuje k lepšímu fotbalu, nicméně konkurenční Pro Evolution Soccer 5 ve vedlejší hale dokázal, kdo zůstává fotbalovým králem. U pětky potěší mnoho nových pohybů, detailů a parádiček, ale jak to podle reakcí zatím vypadá, spokojeni budou fandové obou sérií. U Konami jsme ještě vyzkoušeli zřejmě první FPS pro PSP Coded Arms, která hráče pasuje do pozice hackera, jenž prochází skrze virtuální bitevní pole. Na první pohled to vypadá jako velmi solidní sci-fi doomovka, u níž by hra více hráčů mohla být velmi zajímavá (ostatně jak to dopadlo, si můžete přečíst v naší recenzi na straně 41).

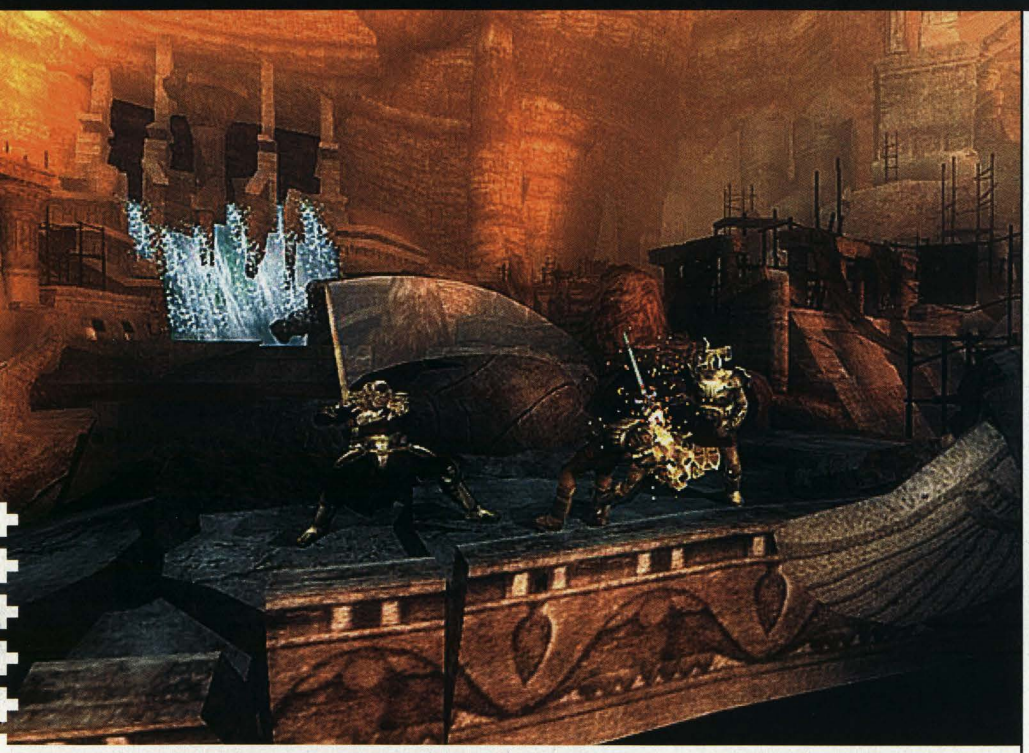
Pomalu se přesouváme ke stánku legendárního Blizzardu, který na svém kontě nemá jedinou průměrnou hru. Hojné přízni se těšilo MMORPG World of Warcraft, nicméně my jsme se zašli podívat na konzolový projekt StarCraft: Ghost. Ten příběhově vychází z PC real-timeové strategie StarCraft a pasuje nás do role infiltrační jednotky Ghost (což vysvětluje i název hry). Podařilo se nám dostat více hráčů ke hře, která působí nesmírně dynamicky, a velmi nás potěšila přítomnost strojového parku. Vlezli jsme do buginy, proletěli se ve vznášedle a nakonec pár ranami ze Siege Tanku rozmetali nepřátelské řady. Tuhle hru dělají Blizzardi velmi dlouho, a tak leckdo možná začal pochybovat o jejích kvalitách, ovšem stačila jedna prezentace a možnost si dílo vyzkoušet a veškeré obavy jsou rázem pryč (bude to bomba).

Prakticky vůbec jsme se nedostali ke konzolím nové generace, a to z prozaického důvodu: nebylo co k vidění. SONY se jednoznačně soustředilo na evropský launch PSP. I když jsme s přítomností samotného Hideo Kojimy očekávali velké věci, k vidění byly jen teaser na Metal Gear Solid 4 známý již z E3 a ukázka MGS: Subsistance. Hlavní prostor u Konami tak sežral Metal Gear Acid pro PSP, což jen utvrzuje ducha letošního ročníku. Sám Kojima-san řekl, že až na Tokyo Game Show uvidíme z jeho nového počinu více (první záběry z next-gen verze). Zřejmě všechno kolem PS3 se šetří na tenhle japonský svátek. Microsoft sice nový X-Box 360 předváděl, ale žádné hry jsme si zahrát nemohli, což byl oproti E3 krok zpět. Na druhou stranu nikomu z přítomných to příliš nevadilo. Pořadatelé se soustředili zejména na to, aby si lidé mohli vyzkoušet nové handheldy v akci a nadcházející hry, což se jim povedlo. Celkově lze letošní ročník považovat za zdařilý. ■

Autor je šéfredaktorem BonusWeb.cz

FRESH play on

Nejčerstvější novinkové delikatesy rovnou pod nos na stříbrném podnosu!



Fuuuj, to neznáte Airwaves?

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

Když je ohlášena hra spojující strategické a akční prvky, žádné extrémně udivené ohlasy se neozvou. Ovšem když je dodáno, že v pozadí chystaného titulu stojí John Romero, který pomohl spatřit světlo světa Doomovi nebo Wolfensteinovi 3D, pak už to vypadá nadějně. John Romero sice Midway opustil, ale na vývoj Gauntlet: Seven Sorrows dohlédl. Hra bude zatím posledním dílem série, která odstartovala v roce 1985 na herních automatech. Tehdy šlo o klasickou hack´n´slash mlátičku s návykovou hratelností. Ta má být vlastní i Seven Sorrows, ovšem připraven je také temný příběh, vynikající grafické zpracování a velká pozornost je věnována vývoji postavy. Na hře spolupracoval J. E. Sawyer (podílel se na sérii Icewind Dale). Ten sice také z Midway odešel, ale vydání Gauntlet: Seven Sorrows by to prý ohrozit nemělo. ■

Info
Výrobce: Midway
Vydavatel: Midway
Žánr: RPG
Datum vydání: 14. listopad 2005

Z VLAKU

Rychlý průjezd herní branží

Pracuje se na druhém dílu State of Emergency, který však již nevyjde pod hlavičkou Rockstar Games. V původní hře jste se stali členem anarchistického hnutí a postupně jste revoltovali proti systému ve čtyřech levelech. Jako zbraň se dalo použít cokoliv, co bylo k nalezení, a hra zvládala doslova stovky pobíhajících lidiček. Druhý díl vydá firma Playlogic a jsme velice zvědaví, jak tohle nakonec dopadne. Hra by měla vyjít ještě do konce tohoto roku.

Jestli máte pocit, že nám toho moc o PS3 lipská Games Convention nepřinesla, tak si počkejte na příští měsíc, kdy se bude konat Tokyo Games Show. Tam je účast PlayStation 3 takřka povinná. Nicméně kromě spousty nových projektů bychom se konečně mohli dočkat plnohodnotné ukázky z Metal Gear Solid 4. V příštím PlayON tedy čekejte nějakou reportáž.

Internetovými kuloáry se začíná šířit nepotvrzená informace o ceně a datu vydání PlayStation 3. Hovoří se o ceně 399 eur, která je totožná s cenou nadupané verze Xboxu. V Evropě by se konzole měla údajně objevit 15. března, což by naznačovalo jen malé nebo žádné opoždění za zbytkem světa. Uvidíme, co na to řekne samo Sony.

Pokud začínáte mít strach, že s příchodem PS3 bude moci jít vaše PlayStation 2 k babičce na půdu mezi staré krámy, tak nezoufejte. V příštím roce se totiž ještě počítá s již čtvrtým pokračováním Drivera. Spolu s ním bychom se měli vrátit do ulic New Yorku v 70. letech. Autoři také slibují vylepšenou hratelnost, kvalitu modelů před a po haváriích nebo vyšší rychlost. Jsme zvědaví, na kolik svoje sliby splní a na kolik se podívali na šlapající mise.

Když koníček pádí...

SHADOW OF COLOSSUS

Na našich stránkách se zmiňujeme o Shadow of Colossus poprvé, ale nevěříme, že jste o této záležitosti jakživ neslyšeli. Nosným pilířem hry bude dojemný příběh. Ten se bude točit kolem mladé dívky ležící na oltáři, která ztratila duši. Vy jakožto chrabrý bojovník musíte najít 16 gigantických monster, roztroušených po celém kouzelném světě a pokořit je. Každé na jiný způsob. Tito protivníci nejsou podobní bossům známým z jiných her. Jejich propracovanost a detailnost (ať už po technické, ale také příběhové stránce) bude unikátní. Nebudou to jen bezvýrazné bytosti, ale dokáží vzbuzovat emoce, stejně tak jako celá hra. Pro všechny, kteří se na tuhle hru těší, máme ale smutnou zprávu. Hra sice vyjde v Japonsku koncem října, ale k nám se dostane až někdy počátkem příštího roku. ■

Kolosální lobotomie.

Podrbej mě ještě trochu výš.

Info
Výrobce: SCEI
Vydavatel: Sony Computer Entertaiment
Žánr: Akční adventura
Datum vydání: Q1 2006

play on

Z ČESKÝCH LUHŮ A HÁJŮ

Pohled na zajímavosti z našich končin

Tentokrát naše zmínka o herních akcích bude patřit Slovensku. 14.-15.10.2005 se totiž v Bratislavě chystá mega akce s názvem Comics Salon 2005 (dále jen CS). Hlavní program se sice bude týkat, jak už název napovídá, komiksů, ovšem pořadatelé se tentokrát rozhodli pro mnohem širší záběr, takže se pomalu dostáváme k důvodu, proč se zmínka o CS dostala až sem. Ne nepodstatnou část akce totiž bude tvořit Games Salon, kde se mimo jiné setkáme s předváděčkou nejnovějších japonských PS2 her, přednáškami a besedami s hosty o hrách a jejich historii a především mistrovství Slovenska v PS2 hrách. Turnaje se budou přádat ve hrách Tekken 5, Gran Turismo 4 a Soul Calibur 3, který bude na akci také exkluzivně představen.

A máš to zadarmo.

Ten určitě používá Pantene.

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Dirge of Cerberus bude third-person akce odehrávající se tři roky po událostech ve Final Fantasy VII a hlavní postavou Vincenta Valentine. Jenže tenhle „přídavek" k sedmému dílu FF bude hratelný online. Square Enix má připravenou vlastní službu, která by to měla umožnit. Hlavní pozornost však (jak tomu u Final Fantasy bývá) bude kladena na singleplayer, online mód má však být propracovaným a lákavým „bonusem". Během hraní přes internet se ujmete postavy vojáka organizace Deep Ground. K dispozici budou scénáře jak pro kooperativní hraní, tak pro versus střety. Zatím probíhají intenzivní betatesty, aby nedocházelo k nečekaným problémům. ■

Info
Výrobce: Square Enix
Vydavatel: Square Enix
Žánr: RPG
Datum vydání: neznámé

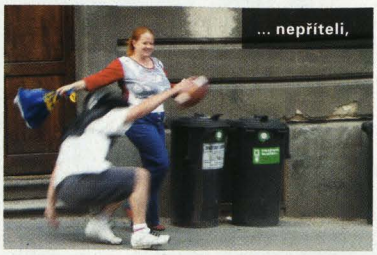
ALTERNATIVNÍ SVĚT

MADDEN

Správný hráč...

...musí umět...

... uniknout...


... nepříteli,

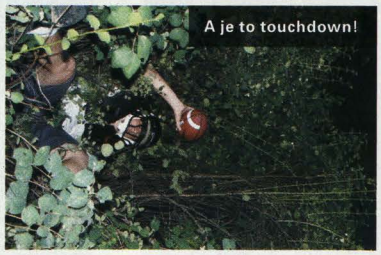
... přihrávat...

... a přihrávku...

pěkně zpracovat.

Jdeme do vedení.

Oddych na střídačce.


A je to touchdown!

Příprava na přihrávku.

Fikaná klička.

SOUNDTRACKY

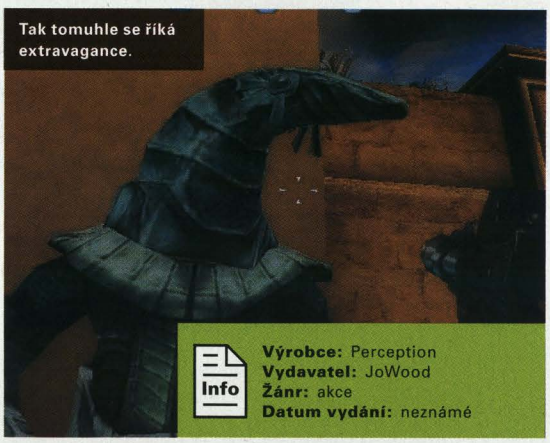
O tom, co se líbí našim zvukovodům

Náš další průzkum ohledně herních soundtracků na internetu nás dovedl na stránku Video Game Music Archive. Ta obsahuje nepřeberné množství hudebních doprovodů všech možných platforem. Velkou sbírku líbivých tracků najdete tedy i z her pro PSX, PS2 případně PSP. Více se dozvíte na http://www.vgmusic.com/.

Soundtrack Burnout: Revenge bude mít 42 tracků a můžeme na něm najít The Chemical Brothers, Timo Maase, Junkie XL, Asian Dub Foundation, Apocalipticu, Andy Hunter nebo dokonce The Doors. S dalším dílem je tedy patrný mírný odklon svižného, místy trochu nezralého rocku či punku ke svižné elektrice. Naspeedované kmitání syntetizátorů dá hře ještě větší šťávu.

Koncem minulého měsíce se také objevil na pultech dvoudiskový a remasterovaný soundtrack, který obsahuje hudbu ke klasikám Hitman: Codename 47 a Hitman: Silent Assassin. Hudební stopa k této sérii od Jasper Kyda se může pochlubit několika cenami BAFTA a prohlášením renomovaných kritiků, že se jedná o jedny z nejlepších doprovodů ke hře, k čemuž se i my s mohutným kývnutím přikláníme. Pokud ho nenajdete ve svém oblíbeném obchodě, stačí nažhavit kabel a kouknout třeba na Amazon.com.

Pokud jste opravdoví hudební fajnšmekři, mohla by vás zajímat stránka, kde je rozebrán vývoj hudby ve videohrách od samotných automatových počátků až téměř po současnost. Samozřejmě svoje místo tam mají obě PlayStation. Bohužel je stránka dostupná pouze v angličtině. Koukněte na http://www.student.oulu.fi/~vtatila/history_of_game_music.html.


Tak tomuhle se říká extravagance.

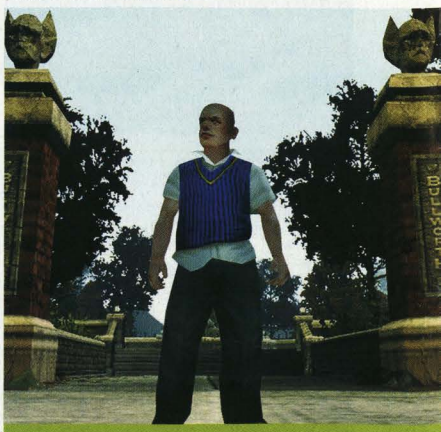
Info
Výrobce: Perception
Vydavatel: JoWood
Žánr: akce
Datum vydání: neznámé

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Tato hra rozhodně nemá na virtuálních růžích ustláno. Přestože do vydání zbývalo jen několik měsíců, neustále vyvstávaly další problémy. Jedním z nich je ukončení smlouvy mezi studiem Perception a vydavatelem JoWood Production. Výsledkem toho je, že veškerá práva i zdrojový kód jsou nyní v držení JoWood. Podle Alberta Seidla z této společnosti bylo důvodem ukončení vývoje to, že by nebylo možné vydat titul, který by uspokojil fanoušky, v požadovaném termínu. Vypadá to, že v JoWood nakonec ztratili víru ve schopnosti Perception. Přesto ale není vše ztraceno. Nebylo vyloučeno, že hra by přesto mohla být dokončena, popřípadě by měla být přetvořena pro konzole příští generace. Perception se totiž nevzdávají a na titulu stále pracují. O průběhu kauzy vás budeme informovat.

BULLY

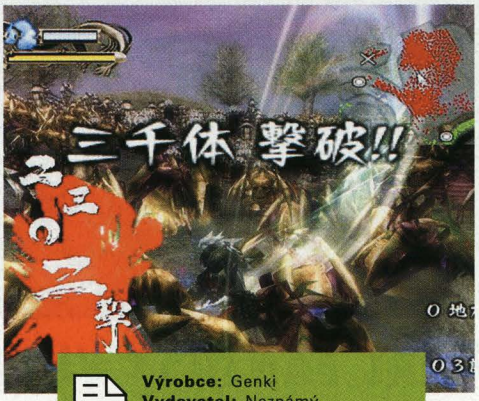
Brutální hry okořeněné o černý humor. To prostě Rockstar Games umí. Také proto mají pravidelně před domem dav rozzuřených mravokárců s transparenty, dehtem a peřím. Po kauze se San Andreas a aplikací Hot Coffee se dostává do hledáčku další, nepříliš známý titul. Bully je hra cynická, až to bolí. Prostředí v němž se odehrává, je zdánlivě nenásilné – škola, jenže všichni víme, že je to tam samý sadista. Když to nejsou dvakrát větší spolužáci, kteří vás mlátí přezůvkami, aby vám sebrali svačinu, tak jsou to unudění učitelé, kteří si na vás ventilují své problémy. Co se takhle ocitnout v kůži žáka Jimmyho Hopkinse, který se rozhodne situaci zvrátit a vypořádat se se studijními problémy svou cestou? O něčem podobném jste jistě snili, když vám letěl baťoh z druhého patra na chodník.



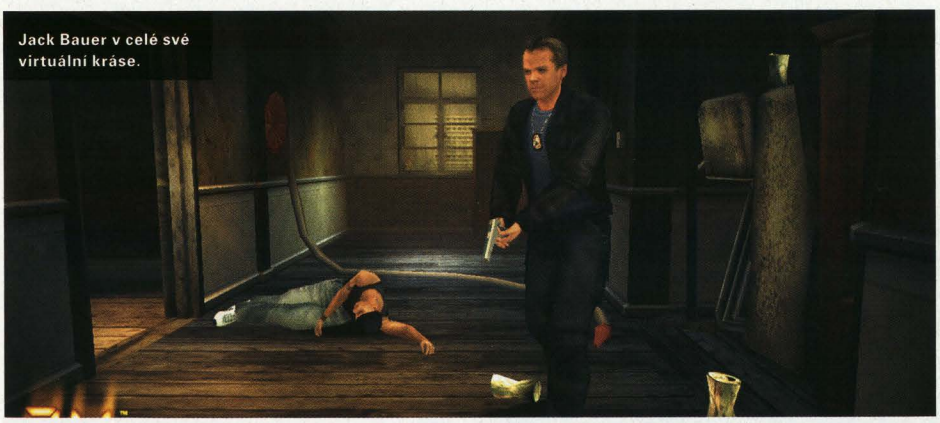
Info
Výrobce: Rockstar Vancouver
Vydavatel: Rockstar Games
Žánr: Akce
Datum vydání: 24. říjen 2005

IKUSAGAMI

Davovým bojovkám na PS2 kralovala Dynasty Warriors (zatím poslední díl nese pořadové číslo 5), ale firma Genki se rozhodla, že porcování stovek protivníků potřebuje trošku konkurenčního prostředí, a ohlásila titul Ikusagami. A vyrazila do útoku s pořádným arzenálem. Slíbeny jsou ne stovky nebo tisíce protivníků, mají jich být rovnou DESETITISÍCE (přesněji 65,535). Proti tomu působí prohlášení o 1500 agentech Smithech v Path of Neo trochu směšně. Dalším lákadlem by měly být i dechberoucí vizuální efekty. Hlavní hrdinové budou dva bohové války (což je ostatně i překlad názvu hry), kteří vedou své armády do boje. Každý z nich bude moci užívat různé zbraně a zvládnou i stylová a funkční komba. ■



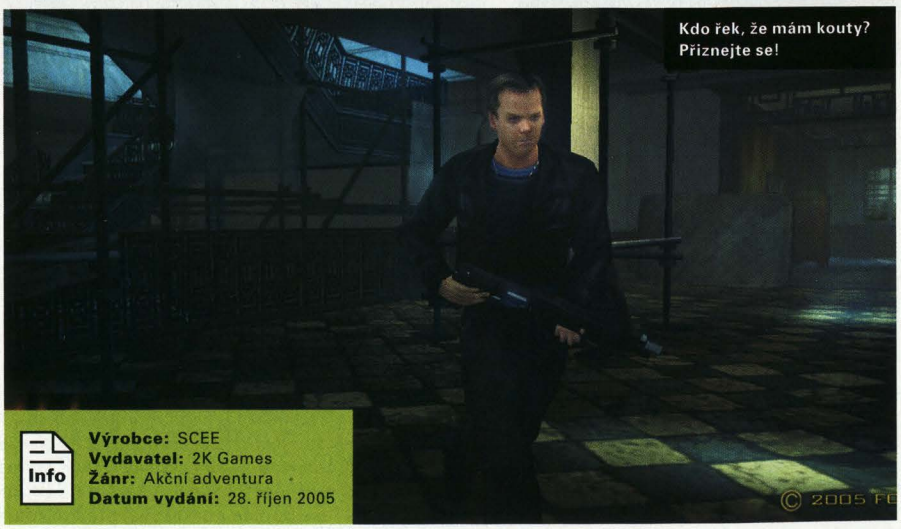
Info
Výrobce: Genki
Vydavatel: Neznámý
Žánr: Akce
Datum vydání: Neznámé



Jack Bauer v celé své virtuální kráse.

24: THE GAME

Turisté si na průchod Hvězdnou bránou asi ještě počkají, ale milovníci dalšího oblíbeného seriálu (u nás, alespoň podle vysílacího času, zas tak oblíbený není) si brzy přijdou na své. Hra 24 bude zasazena do časového období mezi druhou a třetí řadu a měla by dát odpověď na určité otázky, které vás určitě napadly, pokud seriál sledujete. Dabingu by se měli ujmout seriáloví herci, na scénáři pracují i tvůrci některých televizních epizod, takže propojení obou projektů bude téměř dokonalé. Připraveno je přibližně 100 levelů spojujících akci, logické sekvence, stealth mise a další herní módy (jen aby z toho nebyl nepříjemný mišmaš). Jestli se bojíte, že vznikne další dojič peněz s filmovou licencí, tak by vás snad mělo uklidnit to, že na hře spolupracují lidé, kteří mají na kontě Primal (není to extra velká útěcha, ale lepší něco než nic). ■



Kdo řek, že mám kouty? Přiznejte se!

Info
Výrobce: SCEE
Vydavatel: 2K Games
Žánr: Akční adventura
Datum vydání: 28. říjen 2005

play on

MALÝ DESIGNÉR

155 Tuň, nebo umři

Dostanete se do role mladého kluka, který si za poslední peníze koupil zánovního žigulíka.
Samozřejmostí je, že si můžete svoji nablýskanou káru pořádně vyladit. Jste však omezeni tím, co dům dal, a také se ukáže, jak rafinovaní jste. Vzít babičce komín od kamen místo výfuku nebo si udělat spoilery z kartonových krabic, je pohled správným směrem. Však až ukořistění alobalu mámě z kuchyně, kterým všechno potáhnete, aby nové zlepšováky dostaly správný chromový look, dotáhne dílo k dokonalosti. Je tedy na vás, jaké komponenty použijete a jakou formou je zkombinujete. Díky tomuto vypiplanému systému hra disponuje téměř nekonečným množstvím kombinací. Pak stačí ještě auto přetáhnout dvakrát tátovým balakrylem a z žigulíka je záhy démon silnic. Po tvorbě auta přichází druhá část hry, kdy se přihlásíte do všemožných závodů typu „kdo víc auto protúruje na jedničku", „závody po poli" atd. V druhém zmiňovaném režimu můžete použít i kamaráda spolujezdce, který bude nenápadně metat odpadávající kusy vozidla. To se rozhodně nesmí podcenit. Stačí jedna dobře mířená rána do protivníka válcem z rozbitého motoru a máte vyhráno.

ČERNÁ KRONIKA

Smuteční oznámení herních vývojářů

Zájem o natočení filmu Metal Gear projevil neslavně známý režisér Uwe Boll. Proč je tato zpráva v černé kronice? Pan Boll je proslulý nejen tím, že s oblibou točí filmy na motivy her, ale především tím, že všechny jeho filmy dopadnou naprosto tragicky a hru zprzní, jak to jen jde. Představa, že by se z takového skvostu, jakým série Metal Gear bezesporu je, mohl stát filmový paskvil, nás děsí víc než datum uzávěrky.

Oficiální mistrovství České republiky v Tekkenu 5 odloženo. Plánovaný oficiální turnaj byl odložen až na přelom října a listopadu. Pro informaci ještě doplníme, že se bude soutěžit pouze v PAL verzi Tekkenu 5 a první cenou budou mimo her na PS2 i 2 letenky do L. A. Utěšovat nás může představa, že Sony turnaj odložilo, aby sehnalo více cen pro soutěžící :-)

Legendární programátor John Carmack se na letošním Quakeconu vyjadřoval velmi negativně nejen o PlayStation 3, ale o konzolích nové generace obecně. Snad ho PS3 přesvědčí po tom, co ukáže svůj skutečný výkon, bylo by škoda, kdyby se ID soft opět začal věnovat pouze PC scéně.

S tímto názorem přišla Americká psychologická asociace na základě dlouhodobého výzkumu. Děti, které hrají násilné hry, se podle tohoto výzkumu ihned po hraní chovají velmi agresivně i vůči svému okolí. Chápeme, že nechat hrát sedmiletého prcka Manhunt rozhodně není v pořádku, ovšem tuto zprávu bychom brali za stejně zaručenou, jako že Irák vlastnil zbraně hromadného ničení.

Info
Výrobce: Square Enix
Vydavatel: Square Enix
Žánr: RPG
Datum vydání: 14. září 2005

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Fanoušci Final Fantasy se 14. září (Japonsko), popřípadě o týden později (USA) dočkají vydání filmu Final Fantasy VII: Advent Children na PSP. K dispozici bude standardní vydání, ale také speciální edice (ta se ovšem dost prodraží) Advent Pieces. Pokud tedy máte větší kapesné a rozhodnete se pro druhou možnost, můžete se těšit na tištěný scénář hry, figurku, hrneček, stříbrnou klíčenku, čepici, tričko nebo bonusové DVD. To vše v ceně kolem 300 amerických dolarů. No, nevíme. Přiložené suvenýry jsou příjemné, ale zase 300 dolarů? Ty na chodníku nenajdete (jestli ovšem nezastavíte amerického turistu a nepožádáte ho o menší finanční výpomoc). ■

Info
Výrobce: Propaganda Games
Vydavatel: Buena Vista Games
Žánr: akce
Datum vydání: neznámé

EYETOY PLAY 3

Her pro USB kamerku EyeToy není tolik, kolik bychom si přáli. Proto vyčkáváme vydání vlajkového titulu EyeToy Play 3. Opět půjde o kompilaci různých miniher. Konkrétně půjde o plážový volejbal, bowling, Be the Band (každý z hráčů bude hrát na určitý nástroj), DJ (další titul pro milovníky hudby a protrhaných ušních bubínků), Boot Camp (může být vojenský dril zábavný?), kadeřnictví a Party on (to je několik dalších miniher, minihry v minihře, to je něco). To není vše. Přichystány jsou ještě další čtyři – TouchDown, EyeToy Athletic, Music Conductor a Crime Wave. O těch zatím nejsou uvolněny nějaké přesnější informace. Tak utřete čočku na kamerce, za chvíli zase budete poskakovat před telkou ■

VZPOMÍNÁME

... na hry, které brouzdají herním nebem

Resident Evil
Poprvé na nás vybafl na PSX v roce 1996. Byla to nejen překrásná grafika, dokonale atmosférická hudba a systém kamer, ze kterých by dostal klaustrofobii i speleolog, co udělalo z naší oblíbené hororové adventury áčkový titul první kategorie. Nemalý podíl na tom měl i propracovaný příběh, ve kterém není nouze o překvapení a který tisíce hráčů bedlivě sledují díky jeho pokračováním dodnes.

PŘÍLETY A ODLETY

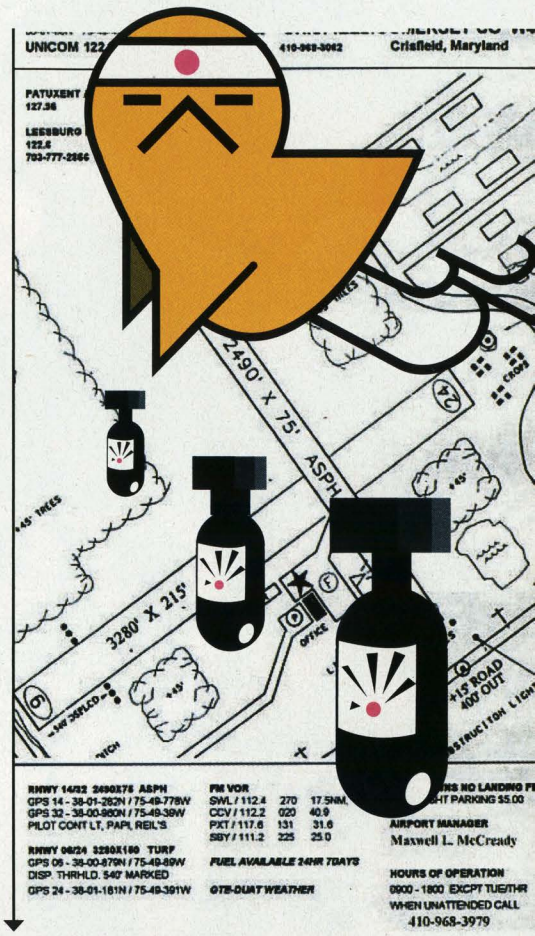
Redakční terminál informuje o přistání nejžhavějších titulů.

SRPEN 2005

The Arcade	Liquid Games	12/8/2005
187 Ride or Die	Ubisoft	26/8/2005
Echo Night Beyond	Digital Jesters	26/8/2005
Gametrak: Real World Golf	In2Games	26/8/2005
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Oxygen	26/8/2005
Wild Water Adrenaline	Digital Jesters	26/8/2005
Anubis: Curse of the Pharaoh	Midas	srpen 2005
Armored Core: Nine Breaker	Agetec	srpen 2005
Golden Age of Racing	Midas	srpen 2005
International Cue Club 2	Midas	srpen 2005
International Super Karts	Midas	srpen 2005
Inuyasha: The Secret Of The Cursed Mask	Bandai	srpen 2005
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Bandai	srpen 2005
Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection	Namco	srpen 2005
Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	srpen 2005
RPG Maker 3	Agetec	srpen 2005
Dead to Rights II	EA	srpen 2005
Madden NFL 06	EA	srpen 2005
Top Spin	2K Sports	srpen 2005

ZÁŘÍ 2005

Aquanox - The Angel's Tears	JoWooD	2/9/2005
Brave: The Search for Spirit Dancer	Sony	2/9/2005
Delta Force - Black Hawk Down	NovaLogic	2/9/2005
Radiata Stories	Square Enix	6/9/2005
Hello Kitty Roller Rescue	Namco	9/9/2005
The Great British Football Quiz	Liquid Games	9/9/2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi	9/9/2005
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	9/9/2005
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus	13/9/2005
Burnout: Revenge	EA	16/9/2005
Kuon	Digital Jesters	16/9/2005
Scooby-Doo! Unmasked	THQ	16/9/2005
DICE	Bandai Games	20/9/2005
Evil Dead Regeneration	THQ	23/9/2005
Family Boardgames	Liquid Games	23/9/2005
Rebel Raiders	Digital Jesters	23/9/2005
Sniper's Elite	Ubisoft	23/9/2005
The Ultimate Music Quiz	Liquid Games	23/9/2005
The Ultimate Sports Quiz	Liquid Games	23/9/2005
The Ultimate Trivia Quiz	Liquid Games	23/9/2005
The Ultimate TV & Movie Quiz	Liquid Games	23/9/2005
Midway Arcade Treasures 3	Midway	26/9/2005
Mobile Suit Gundam SEED: Never Ending Tomorrow	Bandai Games	27/9/2005
Capcom Classics Collection	Capcom	září 2005
Conflict: Global Storm	Eidos	září 2005
Crime Life: Gang Wars	Konami	září 2005
Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	září 2005
Deadlands	Headfirst	září 2005
EyeToy: Kinetic	Sony	září 2005
Genji	Sony	září 2005
Heroes of the Pacific	Codemasters	září 2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	září 2005
Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	září 2005
Samurai Shodown V	Ignition	září 2005
SnoCross 2 Featuring Blair Morgan	Crave	září 2005
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	Sony	září 2005
SpyToy	Sony	září 2005
Swords of Destiny	Rising Star	září 2005
Urban Reign	Namco	září 2005



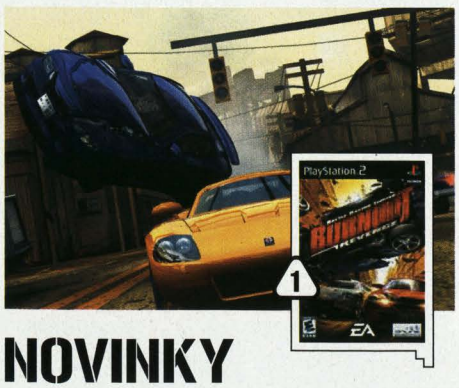
Pozn.: změny dat vydání nejsou vyloučeny

TĚŠÍME SE

aneb tři pecky, které se dostaly do našeho hledáčku

BURNOUT: REVENGE

Našemu Těšíme se jasně kraluje nový Burnout. Oblíbená herní série, která je příčinou také toho, že jsme všichni museli dělat papíry na vícekrát, zraje jako víno. Ač se to zdá nemožné, Revenge bude ještě akčnější, rychlejší a hlavně krásnější. ■



1

GENJI

Náramně vypadající akční záležitost s příběhem podle staré japonské legendy. Co víc bychom si mohli přát. Když vám ještě řekneme, že na hře pracuje Yoshiki Okamoto, autor takových klasik jako Resident Evil, Street Fighter nebo Devil May Cry, tak nám dáte za pravdu, že tohle nemůže dopadnout špatně. ■

2

URBAN REIGN

Jak se můžete dočíst v našem Pípšou, tahle hra má předpoklady položit základy další slavné mlátičkové sérii vedle Tekken a Soul Calibur. Pouliční boje se zajímavým systémem komb, všemožné zbraně, spousta postav a ještě více levelů, to všechno by měl být boj o městské panování. ■

3

Info
Výrobce: Capcom
Vydavatel: Capcom
V prodeji: 18. 11. 2005
Web: http://capcom.com/re4/

RESIDENT EVIL 4

Naléhavá zpráva pro všechny pařany - zaškrtněte si v kalendáři datum 18. listopadu, největší herní událost tohoto roku se blíží. Zlo se vrátilo!

Los Ganados

Rozvášněné davy vesničanů jsou všudypřítomným nebezpečím. Aspoň uvidíte, co s člověkem udělá, když dlouho nemá ženskou.

Dr. Salvador

S pytlem na hlavě a motorovou pilou aspiruje u nás v redakci na největšího sympaťáka. Nicméně zoubek bychom si od něj vrtat nenechali.

Gerrador

Jistě bývalý brankář New York Rangers, kterého přestávka v NHL dohnala až k násilnickým činům. A není to Dominik Hašek.

Iron Maiden

Ano, v Resident Evil 4 se objeví jako nepřátelé i členové této známé skupiny. Budou se nás snažit umučit přezpívanou verzí Run to the Hills a Fear of the Dark.

Text: Jiří Škrampal

Těžko byste hledali herní sérii, která je s konzolí PlayStation spojena tak úzce jako právě Resident Evil. Již od začátku opalování se PSX na výsluní obliby hráčů celého světa se právě první díly této série postaraly o desítky probdělých nocí, stovky vyděšených výkřiků a tisíce doporučení „pokud neudržíte moč, zkuste nosit Pampers". Když se však podíváme na časovou osu, je vidět, že Capcom si se čtvrtým dílem dává poněkud na čas. Nejen to je pro nás znamením, že příchod Resident Evilu číslo čtyři bude přinejmenším herní událostí roku.

ČTYŘKA PODRUHÉ?

Není žádným tajemstvím, že majitelé kostičky GameCube si už na Resident Evil 4 (dále jen RE 4) nějaký čas pochutnávají. Až donedávna měla společnosti Nintendo dokonce tuto značku jen sama pro sebe. Naštěstí pro nás se v neprůhledných vodách smlouvání herních společností poslední dobou dost změnily podmínky a na PS2 verzi se již několik měsíců usilovně pracuje. Žádná sranda to ale asi není. RE 4 byl totiž několik let vyvíjen speciálně pro potřeby GameCube. Capcom si uvědomuje, že má po celém světě spousty fanoušků, které by jistojistě zklamalo, kdyby RE 4 byl jen „ošklivou předělávkou z GC", a tak se do překopávání grafického enginu pustilo pěkně z gruntu s jediným cílem – dostat z PS2 maximum.

Jako hlavní hrdina se zde nepředstaví nikdo jiný než Leon Kennedy, bývalý policista, který jako jeden z mála přežil incident v Racoon City. Nyní, po dlouhých šesti letech, společnost Umbrella již neexistuje a nebezpečí s ní spojené se zdá být zažehnáno. Z Leona se mezitím stal vládní agent. Jeho poslední a zatím největší mise je najít a zachránit unesenou prezidentovu dceru. Vyšetřování ho zavede až do zapadlé vesnice kdesi v Evropě, kde byla spatřena osoba odpovídající jejímu popisu. Když po dlouhé cestě dorazí na místo, už první kontakt s místními obyvateli mu napoví, že něco visí ve vzduchu a že cesta za záchranou Ashley nebude zrovna jako práce s buzolou. Aby situace byla ještě zamotanější, vstupuje do hry ještě jedna stará známá z Racoon City, které jde, stejně jako v minulosti, stále jen o to jedno (ano, je to Ada).

JAK TEDY BUDE VYPADAT?

I když grafika originálu je naprosto úchvatná a impresivní, z videí, která jsme měli možnost zhlédnout, je vidět, že PS2 verze jí nezůstane nic dlužná a bude od ní takřka k nerozeznání. Grafický engine v sobě spojuje schopnost zobrazit překvapivě rozsáhlé exteriéry v kombinaci s neuvěřitelně detailními a do nejmenší podrobnosti propracovanými charaktery. Tajemně působící lokace záhadné vesničky kdesi v divočině evokuje pocit opuštěnosti a na první pohled z ní doslova sálá hutná atmosféra. Kromě vesnice a jejího okolí RE 4 nabídne i prostředí, jako jsou spletité interiéry starodávného gotického hradu, temné močály, opuštěné doly nebo poněkud více „residentovsky" působící prostory moderní výzkumné laboratoře. Co se týče rozmanitosti herního prostředí, nebude si snad na co stěžovat a slůvka jako stereotyp si rovnou vyšrktněte ze své slovní zásoby. V grafice kromě výše zmíněného však zůstává jeden velký otazník, a to jsou efekty. Originál je všemožnými, bravurně odvedenými, grafickými efekty doslova zaplaven a všechny ukázky z PS2 verze se právě zobrazení efektů šalamounsky vyhnuly. Je více než pravděpodobné, že právě teď se na jejich úpravě pro hardware PS2 pracuje, a jisté, že kvalitní předělání efektů, jako je voda nebo dynamické osvětlování objektů, bude pro programátory ten největší oříšek.

NEPŘÁTELÉ

Série RE byla již od prvního dílu hlavně bojem hlavního hrdiny o holé přežití a RE 4 rozhodně není výjimkou. Obrovskou změnou však tentokrát prošly ne-

Bonusové info

I bez talentu na matematiku a oka citlivého na čísla je vidět, že čtvrtý díl si dává hodně na čas.

Resident Evil – 31.1.1996
Resident Evil 2 – 31.12.1997
Resident Evil 3 – 11.11.1999
Resident Evil 4 – 18.11.2005

přátelé. Ty tam jsou hloupé, pomalé a hlavně už poněkud ohrané zombie, se kterými jsme se velmi zblízka seznámili v předchozích dílech. Aby tentokrát všechny akční části působily skutečně pořádně adrenalinově, budou se tentokrát váš život snažit ukončit převážně rozvášněné skupiny fanatických vesničanů. To má za následek hned několik skutečností. I když tito vesničané nejsou zrovna nejtypičtějšími obyvateli venkova a na již první pohled je s nimi něco v nepořádku, k pomalu se ploužícím nemrtvolám mají skutečně hodně daleko. Ve své komunitě nemají vetřelce vůbec rádi a v šíleném běsnění, kterému propadnou, když vás uvidí, dokážou překvapivě inteligentně spolupracovat, což vám připraví nejednu horkou chvilku. Neuvěřitelně lákavě potom vypadají situace, když se ve snaze uniknout davu schováte do domku a snažíte se ho před dotírajícími vesničany ubránit. Ti nestojí před domem jako stádo, ale rozběhnou se kolem, a zatímco se část snaží vyrazit dveře, ostatní hledají jinou cestu dovnitř. Pokud ještě nastoupí na scénu chlapík s motorovou pilou či domorodci se zápalnými lahvemi (případně vidlemi, sekerami, srpy či jiným nářadím, které bylo zrovna po ruce), na dlouho se v domě neschováte a v okamžiku, kdy vám zvuk tříštícího se skla napoví, že už v domě nejste sami, by se ve vás krve nedořezal. Nepřátelé se nebudou skládat jen z vykutálených vesničanů. Geneticky upravená a zmutovaná stvoření naprosto odporující přírodě ke jménu RE patří stejně neodmyslitelně jako rozsáhlý vozový park ke Gran Turismu. Jelikož tuhle paseku tentokrát nemá na svědomí žádný z virů laboratoře Umbrella, nepotkáte mezi monstry „staré známé", což ovšem vidíme jako jednoznačné plus, neboť po čtvrté nastavovaná kaše by nemusela chutnat dobře ani s novou oblohou. Kromě obyčejných monster vás čas od času bude čekat i velkolepá bitva s bossem. Obzvlášť se těšíme, jak v PS2 verzi dopadne ztvárnění souboje s gigantickým červem na rozlehlém jezeře, který je v originále jednoduše dechberoucí.

ZMĚNA KONCEPTU

Oproti minulým dílům se výrazně změnil i koncept celé hry. Už kamera z pohledu třetí osoby zavěšená „za ramenem" hlavní postavy dává tušit, že tentokrát bude kladen mnohem větší důraz na akci a adventurní prvky hrají až druhé housle. Nepřátel je hodně a narazíte na ně na každém rohu. I když to, pravda, příliš lákavě nezní, vězte, že pokud se tvůrcům povede převést souboje se vším všudy, ani vás nenapadne, že by to snad mohl být krok špatným směrem. Všichni nepřátelé by měli mít několik zásahových zón a při zásahu do každé z nich bude reakce na zásah vaší zbraní naprosto odlišná. Lišit se také pochopitelně budou i účinky jednotlivých zbraní. Co se arzenálu týče, jedná se o dosud nejbohatší díl série. Od několika druhů pistolí s malou ráží, přes lehký samopal, několik druhů pušek a brokovnicí až po speciální kousky, jako je raketomet, magnum či minomet. Zbraně si navíc budete moct upgradovat u téměř všudypřítomného obchodníka, který vám ochotně za úplatu prodá kromě nových zbraní a jejich vylepšení například i mapu pokladů k dané lokaci. Kromě peněz, co vypadnou z nepřátel, jsou totiž právě poklady jedním z hlavních zdrojů vašich příjmů.

VE DVOU SE TO LÉPE TÁHNE

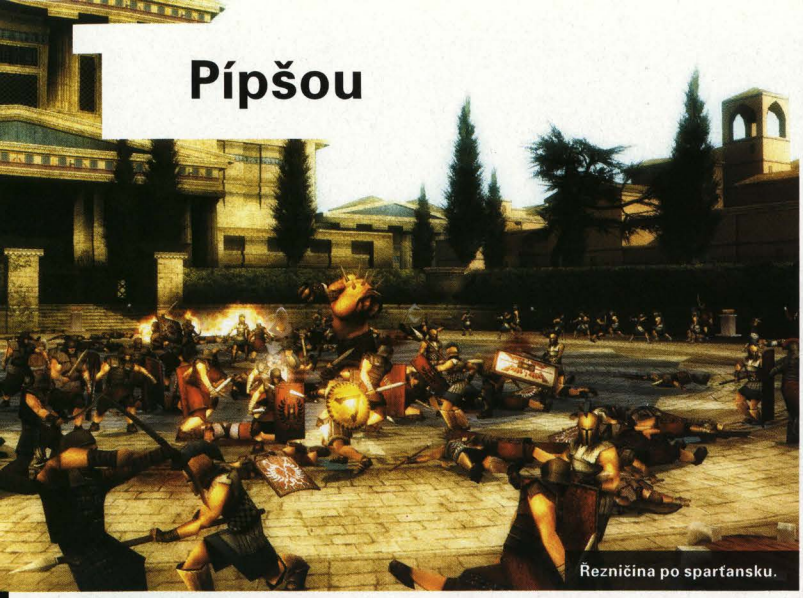
Kromě výše zmíněných novinek na vás čeká ještě jeden chutný bonbónek, a tím je prezidentova pohledná dcerka Ashley, která vám většinu hry bude dělat společnost. Někoho možná zklame, že na sex nakonec nedojde, ale věřte, že Ashley to Leonovi vynahradí jinak. Jak jistě sami uznáte, takové podání žebříku ve chvíli, kdy se na vás žene dvacet rozzuřených mnichů s palcáty v rukou, je občas skutečně k nezaplacení. Většinou to však bude naopak a vy budete muset chránit Ashley. To vám poněkud ulehčí fakt, že na rozdíl od Leona, slečince ve školní uniformě (ach, ti Japonci...) nikdo nesmí zkřivit ani vlásek. Když tak některý z vašich nepřátel dívku zmerčí, zákeřně se k ní připlíží, přehodí si ji přes rameno jako pytel brambor a začne s ní prchat do neznáma. To se ale Leonovi vůbec nezamlouvá, ale přichází na řadu faktor číslo 2: Ashley je také z masa a kostí, a proto je střelba na jejího únosce z granátometu, raketometu, minometu a jakéhokoliv jiného metu naprosto vyloučena. Kromě toho, že vám bude sličná prezidentská dcerka sem tam pomáhat z nesnází a často se do jiných sama dostane, si budete moct na vlastní kůži vyzkoušet, jak hrůzný svět RE 4 vypadá z jejího pohledu v několika pasážích, kdy se vám dostane do ruky jako hratelná postava.

CHCEME TOHO VÍC

Naštěstí pro nás si Capcom uvědomuje, jak bolestivé dokáže být mnohaměsíční čekání na vysněné pokračování oblíbeného hororu, obzvlášť když si ho majitelé GameCube už pěkně dlouho a pěkně hlasitě užívají. Náplastí na zlomená srdce z marně probdělých nocí s útržkem papíru hlásajícím „milý Ježíšku, vím, že je teprve léto, ale ať už vyjde RE 4, už nikdy nebudu zlobit" (že, Lukáši?) by mohl být některý z bonusů, který se objeví jenom a pouze v PS2 verzi. Užijete si tak navíc například podporu zobrazení 16:9, progresivního skenování nebo zvuku Dolby Pro-Logic II. Dále to bude zbrusu nová zbraň Parasite Removal Laser, více bonusových oblečků a několik nových misí pro minihru, která se vám otevře po dohrání.

Jak se nejnovějšímu hororovému dobrodružství bude na PS2 dařit, se podle nejnovějších informací dozvíme už koncem listopadu. ■

NOVÉ ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI U VŠECH LEPŠÍCH STÁNKAŘŮ


Řezničina po spartansku.

Info
Výrobce: Creative Assembly |
Vydavatel: Sega |
Distributor v ČR: CD Projekt |
Datum vydání: 30. 9. 2005

TEXT: Jiří Škrampal

Spartan: Total Warrior

Totální válka v podání nové hry od Segy vypadá více než zajímavě, a to bez ohledu na to, komu fandíte ve fotbale.

Pokud vám je nápis Total War povědomý, pravděpodobně jste měli možnost zahrát si jednu z realtimových strategií, která se uhnízdila na PC. Jistě se teď ptáte, zda se jejich PS2 bratranec ponese ve stejném duchu nebo si přinese něco více konzolového. Oficiální informace sice hlásají, že Spartan je strategie odehrávající se v reálném čase, ovšem z trailerů jsme pochopili, odkud vítr fouká, a ze Spartana se tak klube akční strategie ne nepodobná klasikám typu Kessen. Na rozdíl od „normálních" strategií zde budete přímo ovládat jen jediného vojáka, ovšem na druhou stranu velmi propracovaně. V mohutných bitvách, kde se na bojištích utkají celé armády, se se svým hrdinou budete prosekávat k danému cíli, přičemž budete mít na výběr slušnou řádku pohybů. Silná komba se zbraní na blízko, střelba z luku nebo efektivní sražení nepřítele štítem (praktické při obraně hradeb) jsou jen malou ukázkou toho, co by se ve Spartanovi mělo objevit. Souboje tváří v tvář budou hlavním prostředkem ke splnění dané mise. Ty by měly být velice různorodé a hra vám často podstrčí více úkolů najednou a je jen na vás, který bude vaší prioritou. V jedné misi, kterou jsme měli možnosti vidět, Římané obléhali Spartu. Ve stejném okamžiku, kdy jejich armáda podnikla útok na hlavní bránu, se král rozhodl podpořit své vojáky a přidat se k boji o opevnění. A teď babo raď, kam skočit dřív. Hra čas od času nabídne i nějaký ten souboj s bossem, který bude inspirován řeckou mytologií, je se tedy na co těšit. Čím nás však Spartan naprosto dostal, je grafika. Obrovská, překrásně vyhlížející bojiště, na kterých se pohybují desítky taktéž neuvěřitelně detailně zpracovaných a rozanimovaných vojáků, jsou něco, co jsme na PS2 ještě neviděli. Alespoň ne v takové míře. Herních prostředí, kde se epické bitvy povedou, bude hned několik. Ať se ale jedná o venkovskou divočinu, opevněná města, hory nebo podzemní prostory, všechna vypadají vážně skvěle. PlayStationového Spartana budeme bedlivě sledovat, neboť je to hra, která má potenciál stát se peckou s velkým P. Příjemným překvapením možná pro někoho bude, že hra vyjde v lokalizované verzi. ■

Minirozhovor

Proč jste si vybrali zrovna Spartan: Total Warrior?

Důvodů pro Spartana bylo hned několik. Jednak jsme přesvědčeni o vysokých kvalitách a obrovském potenciálu této hry, protože dobře známe vývojářskou společnost The Creative Asembly (autory kultovní série Total Warrior), a také jsme si mohli už Spartana zahrát:-) Druhou věcí je fakt, že ne všechny společnosti jsou lokalizacím do češtiny nakloněné. Přiznejme si, že z pohledu většiny zahraničních společností je náš trh bohužel stále příliš malý na to, aby ho začaly brát vážně.

Co si máme představit pod pojmem „profesionální česká verze"?

Hra bude s českými titulky, dabing je původní anglicky. Pod pojmem profesionální si můžete představit, že česká verze bude kvalitní - přeložené texty prošly korekturou a česká verze hry byla řádně otestována. Dabing by mohl u některých titulů zhoršit atmosféru hry, proto někdy volíme pouze titulky. Kvality lokalizace se majitelé PlayStation 2 konzolí nemusí obávat, protože každý PCčkář už dávno ví, že je CD Projekt lokalizační jedničkou na trhu.

Jak moc komplikovaný překlad hry byl a kolik bezesných nocí vám přivodil?

Tento překlad nebyl nijak zvlášť problémový, nicméně pár bezesných nocí se u něj strávilo, dostali jsme na překlad hry šibeniční termín. Na následný betatest vsak bylo dostatek času, takže jsme bez problémů mohli vychytat všechny případné mouchy českého překladu. A věřte, že betatestovat hru typu Spartan je dobrá práce, jen může přivodit menší problémy v domácnosti. Přítelkyně našeho betatestera by mohla vyprávět:)

Zaskočil vám nějaký překladatelský oříšek?

Překladatelský ani ne, jako spíš takový drobný „problém" během betatestu - je totiž zvykem při betatestu si dělat screenshoty v místech, kde je nějaká chyba, a pak během oprav postupně projít nasnímané obrazovky a v klidu opravit texty. To je ovšem možné na PC, nikoli na PS2. Naštěstí hru je možné v různých místech zastavit, takže to nakonec nebyl takový problém.

Máte v plánu další PS2 tituly, které budou oplývat naší mateřštinou?

Uvidíme, s jakým zájmem se setká česká verze Spartana. Podle výsledku pak budeme zvažovat, zda neudělat českou lokalizaci i u některých dalších PS2 her. Jinými slovy se musíme chopit příležitosti a prodat dostatek her, aby to přesvědčilo zahraniční společnosti o smysluplnosti podobných překladů.

Za CD Projekt
Milan Czarnowski a Chalid Himmat

Ať zvedne ruku ten, kdo má jedno varle.

PŘEDPLAŤTE SI PLAYON!

200 KČ

12 ČÍSEL PLAYON

624 STRAN

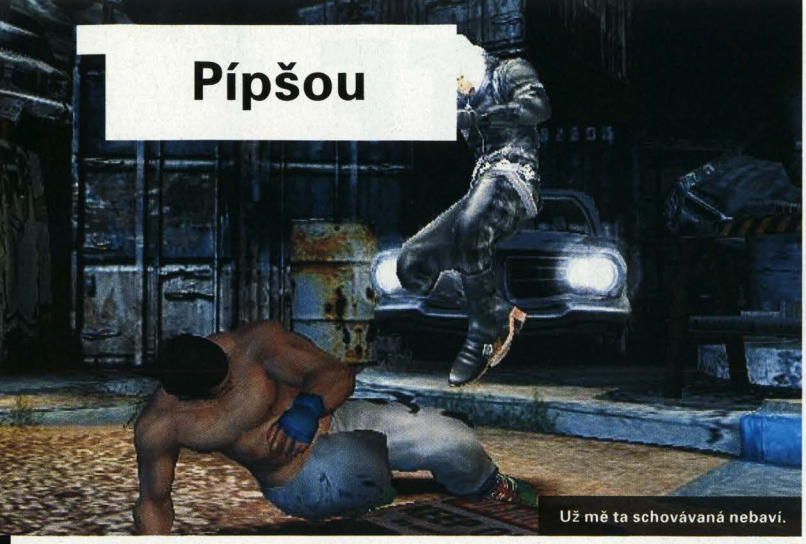
180 PS2/PSP recenzí

Jak si objednáte roční předplatné PlayON?

1. Navštivte webové stránky www.periodik.cz. Tam si najděte PlayON a pak s klidem vyčkávejte na další čísla, až vám přijdou do schránky.

2. Zavolejte na bezplatnou telefonní linku 800 10 44 10, na které si předplatné objednáte.

Předplatné platí pouze pro Českou republiku.


Už mě ta schovávaná nebaví.

Info
Výrobce: Namco | **Vydavatel:** Namco **Distributor v ČR:** neznámý | **Datum vydání:** září 2005 | **Web:** www.namco.com/games/urbanreign/

TEXT: Jan Lysý

Urban Reign

Mlátička? Od Namca? To vůbec nezní špatně. Jenže, než nás postihne téměř fyzické vzrušení, podívejme se na to blíž.

Jak všichni víme, tak budoucnost není zrovna to, na co bychom se mohli zrovna těšit (důchod ve věku asi 117 let, hemeroidy atd.). A ani scenáristé v Namcu nemají o tom, co nás čeká, zrovna růžové představy. Americká města jsou plná násilí a ten, kdo nemá v krvi trošku agresivity, nepřežije. Zákon džungle platil, platí a platit bude. Hlavní hrdina Urban Reign si poradit umí. Toho si všimnou i ostatní, a tak je jednoho dne najat jako osobní ochranka místního bosse. Není to ovšem zaměstnání osmihodinové a už vůbec nejsou příplatky za rizikové situace. A šikly by se, protože jich není málo. Lokálních šéfů je tu více než dost a jedinou diplomatickou cestu, kterou znají, je zlikvidování protihráče.

Hra bude zasazena především do prostředí neutěšené ulice, kde bude vaším hlavním úkolem zkopat a nebýt zkopán. Přestože ústřední charakter bude ovládat především takzvaný pouliční styl boje, nebudou mu cizí ani klasická bojová umění. Aby byl Urban Reign vizuálně atraktivnější, dojde i na různé akrobatické prvky, u kterých by si možná většina z nás polámala všechny údy (tedy skoro všechny). Jenže ulice není místo, kde je sportovní gymnastika zrovna co platná, a tak občas sáhnete i po nějaké zbrani. Těch by mělo být něco kolem třiceti. Nepůjde jen o klasické kousky, které má každý správný kluk schované pod postelí. Budete si moci sebrat to, co se vám zrovna namane (i když mlátit ostatní například sousedovic uslintaným pudlem asi možné nebudete). Autoři také upozorňují na interakci s prostředím vedoucí až ke zničení arén. Naštěstí to nevypadá jenom na několik málo zničitelných beden, jak jsme zvyklí, ale okolo stojící automobily se po nárazu rozhoupají a stejně tak se železná lešení na stavbách rozkývají. Díky tomu vypadají bitky opravdu uvěřitelně. Tedy když přehlédneme obvyklé „magické" efekty od jednotlivých komb.

„Stále narazíte na týpky, kteří by vám mohli zatopit."

Přesto stále narazíte na týpky, kteří by vám mohli pěkně zatopit. Proto je tu možnost rekrutovat počítačem ovládané spolubojovníky nebo zlanařit další tři živé spoluhráče a společně s nimi opláchnout chodníky krvavým saponátem. Do vašeho týmu budete moci navolit asi ze 60 různých bojovníků, kteří budou disponovat svým vlastním bojovým stylem. Společně s nimi bude možné provádět různá týmová komba, která rivaly přesvědčí o tom, že vztáhnout na vás ruku nebo dokonce dvě se nevyplácí. Chcete slyšet další číslo? A pořádně veliké? 100. Tolik by mělo být misí, které budete muset zdolat, abyste se dočkali outra. Budou se odehrávat ve stísněných uličkách, ale navštívíte také zchátralé budovy nebo potemnělé parky. Všechno bude zaobaleno v detailních texturách, ale grafická stránka hry by neměla mít postřehnutelný vliv na framerate. Kromě rekrutování spolubojovníků to zatím vypadá, že hra nenabídne nic příliš revolučního (tím nechceme říct, že nepůjde o zábavnou mlátičku). Jenže když si uvědomíme, že na titulu pracují chalani a děvečky z Namca, kteří pro nás připravili například Soul Calibur nebo Tekken, tak určitě o příjemná překvapení nebude nouze. Jedním z nich je zapojení herních charakterů Marshalla Law a Paula Phoenixe z Tekkena a máme takové tušení, že by nemuselo zůstat jenom u nich. ■

Bonusové info

I mistr tesař se utne

Ovšem není tak úplně pravda, že vše, co vypustí Namco, je klenot. Například hodně nadějná beat´um up bojovka Death by Degrees byla jen průměrná. Její zmatenost, přílišná tuhost bossů a další mouchy titulu příliš nepomohly. Doufáme, že Urban Reign se bude ubírat jinou cestou. Snad se tvůrci poučili. Zanedlouho uvidíme.

Už se poprali?

Rainbow Six: Lockdown

TEXT: Petr Hlásný

Jaké jsou dojmy z hraní nejnovějšího člena Duhové šestky?

Výrobce: Red Storm | **Vydavatel:** Ubisoft | **Distributor v ČR:** Cenega **Datum vydání:** 6. září 2005 | **Web:** www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/

Toto září se ke zřejmě nekonečné sérii akčně-strategických her Rainbow Six (dále jen RS) připojí další, tentokráte s podtitulem Lockdown. Měli jsme tu možnost si osahat nejnovější Rainbowy a podělit se tak s vámi o naše první dojmy. Je vidět, že UbiSoft zapracoval na své slavné sérii a chce se poučit z nezdaru předešlého dílu. Předně vaši kolegové z týmu Rainbow už nebudou víceméně cizí lidé, ale budou to již propracované charaktery, které spolu komunikují, spolupracují a v in-game filmečcích klidně i flirtují.

Noblesní hotel = ozbrojení pinglové.

Duhová šestka v akci.

Vedle toho se autoři zaměřili na přepracování co-operative módu, který dost připomíná Raven Shield mód ze starých RS her a jehož levely se budou moci hrát naprosto samostatně, a to jak s CPU hráči, tak i v rámci multiplayeru s živými kolegy. Celý koncept Lockdownu je vůbec pojat daleko akčněji. Např. postavy ve hře vydrží daleko více zásahů a dříve nemožná taktika „vlítnout tam & vystřílet všechno" dostává více prostoru k životu. Stejně tak se ve hře objeví možnost jakéhosi zaměřovacího asistenta, který obkresluje postavy protivníků a dovoluje tak dobře zpozorovat v temných zákoutích protivníky a někdy i o něco dříve, než si oni všimnou vás. Na mysl se vkrádá otázka, jestli se tím zbytečně nezdvojuje funkce nočního vidění a termovize, ale uvidíme ve finální verzi. Vývojáři se také zaměřili na umělou inteligenci a je třeba říct, že vaši kolegové jsou občas tak efektivní, že jde spíš jen o to se jim vyhnout a nepřekážet ve výhledu. Přesto se ale chyby stále najdou, sami se rádi zatím pletou do cesty. Co je ale horší, občas se rádi „potopí" do země či zaseknou o nějaké ty dveře, takže je každopádně ještě co ladit na hře.

Počkejme si ale na září, kdy má Lockdown snad vyjít. Slibuje akčnější styl hry, lepší kooperaci i interakci s kolegy a samozřejmě také vylepšený grafický engine. Jak to celé dopadlo, se dozvíte v recenzi v příštím čísle. ■

Že bychom se dočkali i nežného pohlaví?

Komando v celé své kráse.

Conflict: Global Terror

Další konflikt, ale tentokrát ze současnosti.

TEXT: Petr Hlásný

Výrobce: Pivotal Games | **Vydavatel:** 2K Games | **Distributor v ČR:** není známo **Datum vydání:** 14. listopadu 2005 **Web:** www.pivotalgames.com

Po neúspěšném předchůdci a třetí hře ze série Conflict odehrávající se ve Vietnamu se její autoři nenechali odradit a na listopad plánují vydání dalšího pokračování. A jelikož jsme si zahráli jeho hratelné preview, chceme se s vámi podělit o své dojmy. Předně si vývojáři nechali záležet na vylepšení grafického zpracování své hry, nový grafický engine je kompletně přepracován a jak rádi sami autoři říkají, „nyní je více polygonů na batohu vojáků než v minulém díle na celé postavě dohromady". A musíme uznat, ty batohy vypadají opravdu dobře. S novou grafikou jde ruku v ruce také nový design úrovní, který již není tak jednotvárný jako dříve. Zatímco v minulosti jste se procházeli nekonečnými „tunely" vietnamské džungle a pomalu nerozeznali vojáka od kotula, nyní by se hráči měli pohybovat po velkých prostranstvích a v rozmanitých prostředích, jako jsou vrcholky velehor, korejské vesnice či opuštěná ruská továrna. To vše a mnohem více v celkem 14 misích, ať už v novém co-operative módu pro dva hráče na split screenu či na vlastní pěst. Dalším kamenem úrazu byla v minulosti opravdu slabá umělá inteligence, což by se také mělo změnit a podle toho, co jsme zatím viděli, lze autorům věřit. Tak například zranění nepřátelé hledají úkryt či se snaží ustupovat a připojit se ke zdravým spolubojovníkům. Využívají také výhod terénu, takže se může třeba stát, že se vám nepřítel schová za strom a zpoza něj na vás bude útočit. Pokud budete tento strom chtít obejít, váš soupeř se podle toho zachová a bude se kolem něj pohybovat tak, aby byl neustále v zákrytu. Na světlo světa by se měly dostat i nové nápady, jako třeba vylepšený systém házení granátů, kdy se nebude házet „do nebe" typickou trajektorií, ale kdy hráč hodí granát na místo, kam zrovna ukazuje zaměřovačem. Přesto přese všechno, bolestivá zkušenost s Conflict: Vietnam je ještě příliš čerstvá, a tak si počkejme na výsledek v listopadu. ■

Info

Výrobce: Tiburon | **Vydavatel:** Electronic Arts | **Distributor v ČR:** Electronic Arts CZ | **Web:** www.madden06.com | **Datum vydání:** 9. 9. 2005 | **Cena:** 1599,- | **Widescreen:** ano | **60 Hz:** ano | **Zvuk:** Dolby Pro Logic II s THX | **Paměť:** 1368 kB | **Multiplayer:** ano, 8 hráčů | **On-line hraní:** ano | **Angličtina:** střední | **Obtížnost:** středně těžká | **Přístupnost:** když neznáte pravidla, je to těžší na pochopení

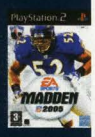
Ještě, že jsem si dal ty fazole...

TEXT: Michal Jonáš

Madden 06

Zelená je tráva, fotbal to je hra a ten míč šišatý věc je záludná!

Madden 2005 ★★★★★
I minulý díl se povedl skoro stejně dobře.



Pro Evolution Soccer ★★★★★
Je to také fotbal, ale mnohem něžnější.

Úctyhodných 16 let se dožívá zejména v zámoří velmi oblíbená série Madden, toliko simulátor amerického fotbalu, ověnčený oficiální licencí NFL. První Madden debutoval již v roce 1989 pouze v podobě počítačové hry, jež se i nyní, jako již dávno multiplatformový titul, stále jmenuje podle legendárního trenéra Johna Maddena. Ten kromě couchingu proslul i strachem z létání, když jeho tým „Raiderů" jezdil na zápasy pouze speciálně upraveným autobusem. Virtuální ztělesnění zdaleka nejpopulárnějšího sportu v USA tvoří nejprodávanější, ale také nejkvalitnější herní sérii made in Electronic Arts, o čemž svědčí do dnešní doby více než padesátka titulů pro všechny platformy včetně automatů a digitálních her!

„Jedná se o nejlepší sportovní titul z pestré nabídky EA!"

Aktuální Madden 06 proto postupně vychází jak na konzole PS2, Xbox, Nintendo DS/ GameBoy Advance/ GameCube, tak i na PC a další mutace se připravují dokonce i na PSP, chytré mobilní telefony a nový Xbox 360. EA doma každý rok pro fanoušky a virtuální hráče pořádá silně obsazený turnaj EA Madden Challenge, což můžeme brát jako mistrovství Severní Ameriky v této hře. Nicméně dost žvástů, pojďme pěkně tvrdě na hřiště. Madden 06 je stejně jako jeho široká rodina předchůdců ryzím simulátorem amerického národního sportu se všemi stadiony, týmy, hráči a show, které Super Bowl v aktuální sezóně nabízí. Vzhledem k tomu, že pro hru zásadní systém přihrávek se za posledních 10 ročníků nijak zvláště nezměnil, Madden 06 v tomto směru přináší první horkou novinku zvanou QB Vision.

Při přihrávání se totiž na hřišti nově zobrazuje kužel zorného pole quarterbacka, v němž pak můžete přihrát vybraným útočníkům. Mimo výhled sice spoluhráče pro příjem registrujete pomocí symbolů tlačítek, nicméně se na ně musíte před přihrávkou „podívat", jinak šišku nepřihrajete. Při použití techniky QB Vision se tudíž v roli quarterbacka, podobně jako ve skutečnosti, rozhlédnete po hřišti, zjistíte pozice obránců a následně provedete zcela přesný hod na útočníka v rámci vlastního pole viditelnosti. Vypadá to složitě, ale do hry to vnáší množství akce a hráče to lépe vtáhne. Prostě stisknete tlačítko pro přihrávku, „podíváte se" na spoluhráče, příslušným tlačítkem vyberete příjemce a přihrajete. Nováčci si ale tento systém mohou v nastavení hry klidně vypnout a přihrávat klasickým způsobem.

I když se audiovizuální provedení oproti minulému ročníku o moc nezměnilo, stále se jedná o naprostou špičku kolektivních her na PS2, včetně skvělého motion-capturingu a drsných animací bojujících hráčů. Akční replaye a skvělý interface jen podtrhují naprosto parádní prezentaci v duchu TV přenosů ze Super Bowl. Naladit si můžete dokonce „EA Sports" rádio s krátkými šoty ze zákulisí světa NFL v podání Tommyho Bruna, toho času v Americe populár-

Bonusové info

Vyberte si vlastní rodiče!

V režimu NFL Superstar při tvorbě vlastního hráče si mimo mnoha jiných aspektů volíte i povolání matky a otce hráče, z kterých se pak generují přirozené dovednosti vaší postavy. Např. když byl váš tatík bývalý univerzitní šampion ve sprintu, postava bude již od začátku rychleji běhat.

Hodnocení

GRAFIKA 85
Hráči jako živí a TV prezentace k tomu.

HRATELNOST 80
Čistota sama, pouze komentář je někdy chaotický.

ZVUK 93
Znáte-li americký fotbal, je to paráda.

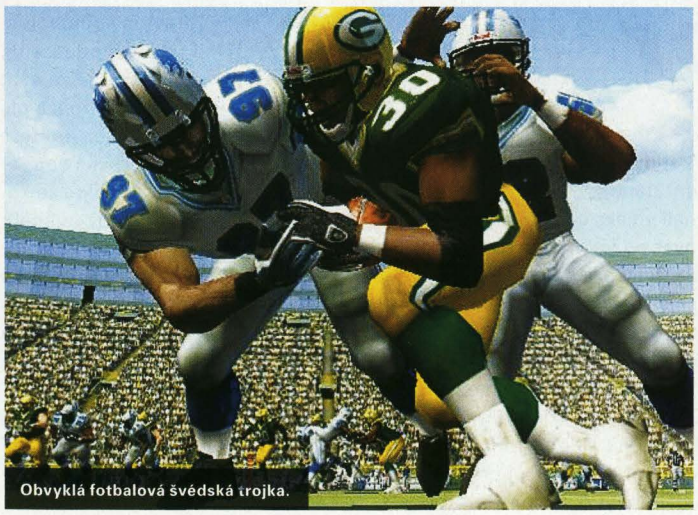
TRVANLIVOST 87
Kariéra jako SuperStar a tuny zápasů k dobru.

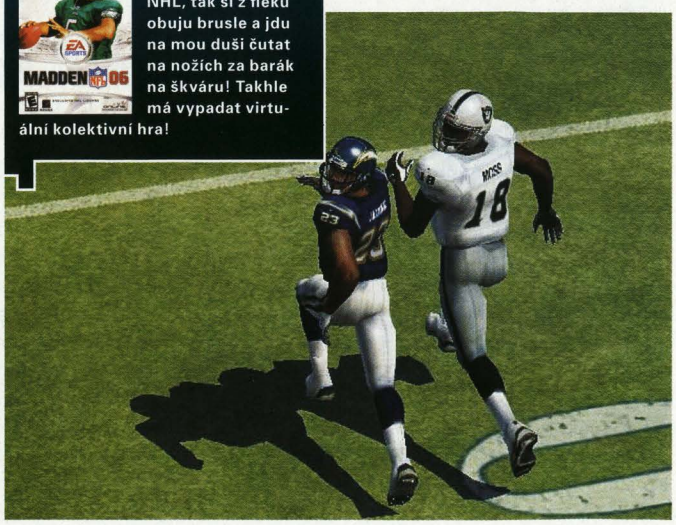
CELKEM: 90

Verdikt

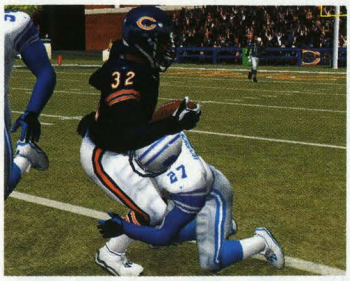
Kdyby takhle vypadala FIFA nebo NHL, tak si z fleku obuju brusle a jdu na mou duši čutat na nožích za barák na škváru! Takhle má vypadat virtuální kolektivní hra!

Alternativní volba


Obvyklá fotbalová švédská trojka.



ního komentátora. Masmédia prezentují i náhledy na titulní listy sportovních rubrik lokálních i celostátních novin, které komentují aktuální dění v lize i počínání vašeho vlastního hráče. V porovnání s kolekcemi NHL či FIFA vypadá Madden 06 asi nejlépe a nejreálněji. U EA je již standardem emocemi nabitý, i když místy trošku chaotický komentář samotného Johna Maddena a jeho kolegy či čistý prostorový zvuk s certifikací THX.



Na letošním Maddenu je krásně vidět, jak „Amíci" umí, když se jedná o jejich zamilovanou zábavu, protože rozsahem, provedením ani stylem omáčky okolo zápasů se této hře nevyrovná žádná jiná sportovní série. Technika hry spolu s ovládáním bude letos vyhovovat spíše obratnějším hráčům, protože obtížnost krapet stoupla a hráč má nyní daleko více prostoru ovládat hru jak při útoku, tak i obraně.

Zajímavě působí hlavní režim kariéry nazvaný „NFL Superstar", kde si nejdříve můžete vytvořit a vypiplat vlastního hráče, včetně vygenerování herních dovedností podle genetické výbavičky rodičů (viz inforámeček). Jestliže se chcete stát hýčkanou hvězdou NFL, není nic snazšího než si na začátku vytvořit svoji vysněnou postavu včetně helmy, ochranného štítu a mnoha dalších propriet. Následuje výběr, či spíše losování rodičů, podle jejichž povolání, koníčků a IQ se vytvoří dovednosti vašeho hráče. Na řadě je výběr hráčského agenta, který vás bude zastupovat, potom se musíte zúčastnit znalostního IQ testu a konečně následuje draft. Nyní se už naplno roztáčí skvěle podaný kolotoč rozhovorů pro média, palcových novinových titulků, zápasových šňůr, tréninků, rozhlasových klipů a vůbec veškerého dění kolem kariéry správné fotbalové celebrity. A to jsem málem zapomněl na nabídky od sponzorů, návštěvy holiče i tetovacího salonu a kupodivu i filmové role! Nic tak komplexně pojatého v rámci kolektivních her se asi nikde jinde nevidí.

V rozsáhle vyvedené tréninkové základně vašemu miláčkovi zase vylepšujete osobní statistiky, které se nato okamžitě promítnou v následujícím zápase. Taktéž si můžete „pronajmout" celý jeden tým v režimu „NFL Franchise" a kompletně jej řídit od strategie v zápasech až po obchod a trénink hráčů. Vše se přehledně zobrazuje v grafickém plánovacím kalendáři, podobném přehledu závodů kariérního režimu z letošních „ef jedniček" od Sony. Inteligence spoluhráčů je až na drobné zasekávání a nabíhání mimo hru také vesměs dobrá. Online režim nechybí a přes multitapy si zahraje až 8 hráčů na jedné konzoli.

Madden 06 je tak i po mnoha kvalitních ročnících další skvělou simulací dnes již nesmrtelné série, která neskutečně graduje důrazem na reálné podání Super Bowl a skvělou televizní prezentaci. Znalci tohoto sportu ocení široké možnosti ovládání týmu na hřišti, začátečníci zase intuitivní systém nabídek, přehledný tutoriál a soustavu všudypřítomných nápověd. Jediná podstatnější vada na kráse je stále znatelná orientace v prvé řadě na hráče znalé zámořského fotbalu, protože ostatní uživatelé jsou znevýhodněni zejména při rozhovorech a znalostních testech, kdy je vyžadována detailní znalost americké kultury a fotbalových pravidel. Když se přes tyto drobné překážky přenesete, užijete si jistě jeden z prvotřídních simulátorů kolektivních sportů, který se dnes vůbec nabízí. Takže přátelé, jestli vás láká vyzkoušet hru opravdu tvrdých chlapů, tak nechte hokej s fotbalem paničkám a upalujte pro nového Maddena, protože letos se fotbal, i když jen ten americký, velmi povedl! ■

Ovládání

JAK SE POUŽÍVÁ QB VISION

R2 – zobrazení tlačítek příjemců přihrávky v zorném poli quarterbacka (krok 1)

R3 – otáčení zorného pole quarterbacka (krok 2)

●, ■, ▲, L1, R1 – volba příjemce přihrávky (krok 3)

OVLÁDÁNÍ ROZEHRÁVKY:

✕ – zrychlení hráče

● – vhození šišky a přepnutí příjemce

■ – vhození šišky/skok za přihrávkou

▲ – vhození šišky/zachycení šišky

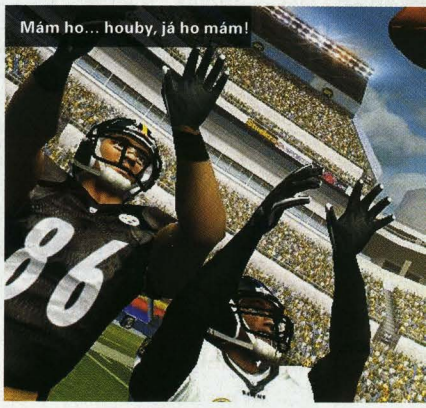
L1 – přepínání hráčů

R1 – vhození šišky

L2 – QB Scramble

R2 – klamání soupeře

„Madden 06 je tak i po mnoha kvalitních ročnících další skvělou simulací dnes již nesmrtelné série."

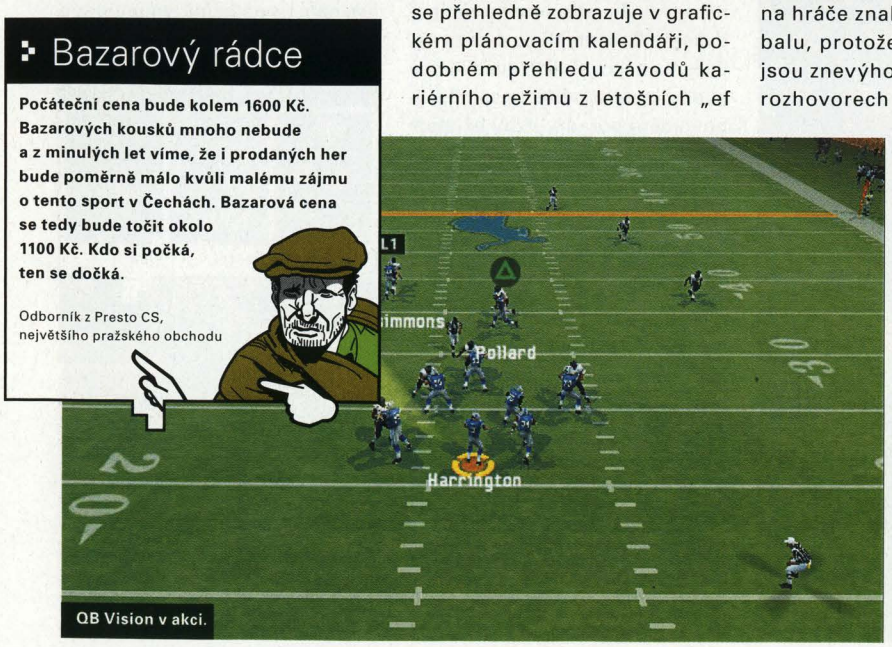


Mám ho... houby, já ho mám!

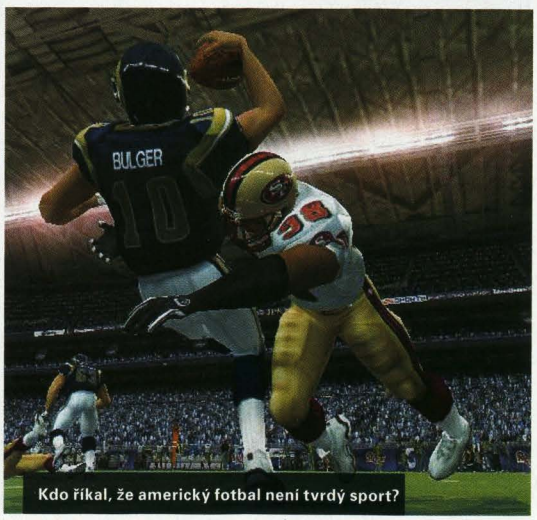
Bazarový rádce

Počáteční cena bude kolem 1600 Kč. Bazarových kousků mnoho nebude a z minulých let víme, že i prodaných her bude poměrně málo kvůli malému zájmu o tento sport v Čechách. Bazarová cena se tedy bude točit okolo 1100 Kč. Kdo si počká, ten se dočká.

Odborník z Presto CS, největšího pražského obchodu



QB Vision v akci.



Kdo říkal, že americký fotbal není tvrdý sport?

Info

Výrobce: Sammy Studios | **Vydavatel:** UBI Soft | **Distributor v ČR:** neznámý | **Web:** www.darkwatch.com
Datum vydání: právě teď v prodeji | **Cena:** není známa | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne
Zvuk: Pro Logic II | **Paměť:** 60 kB | **Vibrace:** ano | **Multiplayer:** ano | **On-line hraní:** ne
Angličtina: lehká | **Obtížnost:** volitelná | **Přístupnost:** snadno se naučíte

TEXT: Ondřej Zach

Darkwatch

Upíři a western dohromady? To si necháme líbit.

Krást se nevyplácí. A víte proč? Měla to být poslední prácička – přepadnout vlak, sebrat prachy a vypadnout někam hodně daleko. Jenže něco se nepovedlo. V ohromném trezoru na konci vlaku se nepovalovaly bankovky, šperky ani nic cenného ve smyslu hmotného bohatství. Z dynamitem otevřeného trezoru totiž na svět znovu vstoupil Lazarus, sám vládce všech upírů. Kudy projde, tam se mrtví na hřbitovech probouzejí zpět k životu, aby bojovali po boku svého pána. A Jericho Cross, náš hlavní hrdina? Zemřel. Alespoň jedna jeho část, jež se změnila v upíra.

V takovéhle situaci člověk moc neřeší, jak dobrým byl člověkem. Jednak by se hodilo zajistit, aby duše nedošla věčného zatracení. Potom ještě zbývá náš nový známý – Lazarus. Naštěstí se dozvíme i pár informací o tajném společenství Temné hlídky, která se stará o to, aby nemrtví trávili svůj čas tam, kde mají: pár desítek centimetrů pod zemí. K tomu jim dopomáhej pořádný zbrojní arzenál.

Před námi jako hráči tak stojí první úkol, který primárně zní přežít a sekundárně vůbec se dostat do základny Temné hlídky. Jako poloviční upír toho moc navíc zatím neumíme, ale i to málo stačí. Sluneční paprsky nás nezraňují, nicméně teprve šero a temnota nám propůjčují zvláštní moc. Na začátku si musíme vystačit s tím, že ve stínu disponujeme, kromě červené lišty se zdravím, i lištou žlutou. Ta se v temnotě průběžně doplňuje, a pokud nás někdo zraní, první úbytky jdou právě do žluté lišty. Teprve v okamžiku, kdy klesne na nulu, ubývá nám klasické zdraví. Zhruba v první polovině hry si s tím nemusíme dělat starosti, pak ovšem přijdou situace, i když ne nějak mnoho, kdy bojujeme na denním světle. V těchto okamžicích teprve zjistíme, že být obyčejným člověkem je opravdu bída.

„Jedná se o „divácky" atraktivní mix upírské story zasazené do prostředí westernu."

HROMADNÉ VRAŽDĚNÍ VE ZNAMENÍ VÍRY

Žánrově se jedná o „divácky" atraktivní mix upírské story zasazené do prostředí westernu. Dějem provázejí všudypřítomné renderované animace. Ty svým zpracováním sice nehrají úplně první ligu, ale dívat se na ně dá a vyplňují občas hluchý prostor mezi jednotlivými misemi. Často například slepé zakončení kdesi pro rychlé přesunutí se v ději. Podívejme se ale na samotné mise. V prvé řadě se jedná o naprostou akční klasiku, žádné hádanky a podobné mozek zatěžující zbytečnosti zde nemají místo. Klíč ke dveřím hledáme asi pouze jednou, a to se ještě povaluje tak deset metrů od nich. Asi už tušíte, kam mířím. Celá hra se nese v duchu absolutního zjednodušení a linearity (pokud se za nelinearitu nepovažují tři mise Temné hlídky, které si můžeme splnit v libovolném pořadí). Vždy existuje pouze jedna cesta kupředu a rozhodně se vám nestane, že byste se někde zasekli. Odbočky prakticky neexistují (ovšem někdy budete hodně rádi).

Celá náplň spočívá v hromadném vraždění několika málo typů nepřátel, a to včetně jejich modifikací. Existují zhruba dvě varianty obsahu misí. V té první prostě jdete kupředu, čekáte, kde na vás co vybafne, a střílíte jako šílení. Tady bychom si posteskli, že autoři moc nezvládli hru se strachem. Čekali jsme, že alespoň jednou dvakrát by nás mohl nějaký prohnilec překvapit ze zálohy s dramatickým hudebním doprovodem, leč bohužel. Druhá náplň spočívá v tom, že přiběhneme do větší místnosti či na prostranství, kde se na nás valí zhruba milion nepřátel. Zde buď těmto návalovým vlnám odoláváme, dokud hra neuzná za vhodné, že by to stačilo, nebo pokud neprovedeme požadovanou akci. Třeba stisknout detonátor na daných místech nebo pootočit pístem.

Podívejme se ale na zoubek zbraňové výbavě. Příjemné zjištění bylo, že zbraně nepřicházejí od nejhorší po nejlepší, ale prakticky i klasická základka má co říct po celou dobu hry. Brokovnice či dvě pistole naráz se hodí na houfy nepřátel z blízka, zatímco puška, kuše či sniperka z dálky. Každá ze zbraní vyžaduje vlastní náboje, čímž nám hra sama nenásilně vnucuje, co

Bububu, dostaneš přes hubu.

Bonusové info

Gunslinger | Oozer | Tala

Alternativní volba

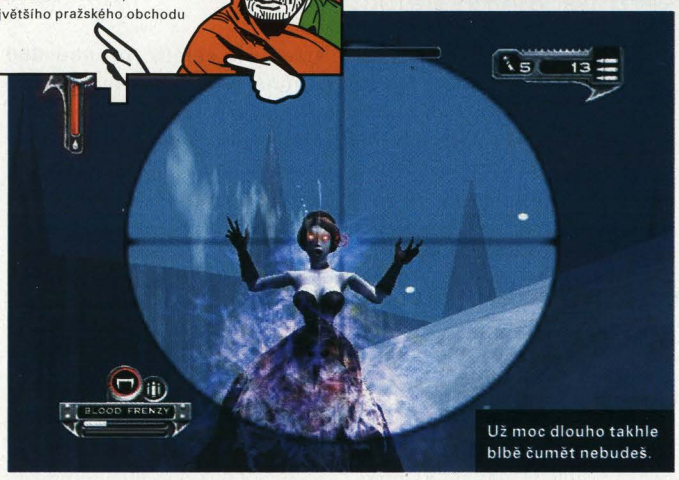
Timesplitters Future Perfect ★★★★★
Cestování časem patří mezi atraktivní témata – díky němu si zastřílíme ve smyšlených časových obdobích.

Red Dead Revolver ★★★★★
Skvěle zpracované téma Divokého západu se speciálním zpomalovacím režimem, kdy efektně vystřílíme zásobník až na šest soupeřů naráz. Prostě super.

Bazarový rádce

Darkwatch vypadá na velmi nadějný titul, a proto u něj očekáváme také hodně bazarových kusů. U dobrých her, jako je tato, však cena nijak rychle klesat nebude. Není tedy důvod s koupí nějak otálet.

Odborník z Presto CS, největšího pražského obchodu



Už moc dlouho takhle blbě čumět nebudeš.

budeme aktuálně používat. Uneseme totiž pouze dvě zbraně naráz. K tomu si připočítejme palcát, dynamit či ještě jednu obdobu granátu a jako lahůdku na závěr obří raketomet. Uznávám, že ten má k westernové idylce a férovým přestřelkám hodně daleko, ale bez něj se v určitých momentech neobejdete. Trošičku řeší problém i s takzvanými „značkami zla", které si zbůhdarma vyraší ze země a pro hráče z toho mimo jiné vyplývá, že dokud je nezničí, budou se nepřátelé vesele znovu a znovu obnovovat. Ke zbraním dodejme, že nechybí krátká prodleva při nabíjení, čili ačkoliv jde jen o tupé střílení, i to se musí umět s rozvahou.

HŘBITOVNÍ KVÍTÍ

Střílení samo o sobě může být fajn, ale nikdy by nemělo dělat celou hru. Nejhorší, co vás může v životě i ve hrách potkat, je totiž stereotyp. Nutno přiznat, že ačkoliv s ním autoři hry celkem bojují, občas se mu neschováte ani v tom nejodlehlejším hrobě. Prvně se zmiňme o volbách, a to takových, jestli se budeme chovat jako hodní, nebo zlí. To, jestli nakaženého nebožáka necháte milosrdně odejít do nebe, nebo mu ukážete význam slov peklo na zemi, totiž ovlivní vaše čtyři upírské dovednosti. Protože jsem v mládí hojně čítával Rychlé šípy, pomáhám. První ze schopností spočívá ve zrychlení střelby, tu jsme příliš nevyužili. Druhá vystraší (některé) protivníky tak, že přestanou útočit. Třetí propůjčí brnění. To nás častokrát ochránilo od nejbližšího savepointu a konečně čtvrtá, blesky, likviduje nepřátele v dosahu. Schopnost lze aktivovat jen jednou za čas, tj. musí se nabít. Po nepřátelích zůstává energie, kterou si doplňujeme zdraví. V případě, že zdraví máme na maximu, jde zbytek do speciálu. Zejména blesky jsou hodně efektní, někdy se přihodí, že pobijí tolik nepřátel, že vám je rovnou znovu nabijí.

Vedle toho si užijeme jízdu na koni, přepad a destrukci vlaku, ale i pojízdné kulometné vozítko s nekonečným počtem nábojů. Nemrtví se pod náporem kulek rozpadají jedna radost, ačkoliv celou dobu si říkáte: Není to vůbec špatné, ale pořád je tu ten našeptávač, jenž šuška, že to mohlo být lepší. Rozumějte: zajímavěji zpracované. Grafická stránka hry vypadá obstojně, méně vyvedené části zakrývá šero, ty krásné vynikají. Dočkáme se i exteriérů, jenže viditelně ohraničených, trochu jim chybí dojem z prostoru. Darkwatch využívá Havoc engine, což znamená, že uvidíme výbuchy, po nichž se realisticky do stran rozlétávají zničitelné věci, mrtvoly či kutálející se sudy. Když má, všude něco exploduje, bouchá, zkrátka nádhera. Jenom ten prostor prostě chybí. Zvuky odpovídají, dabing, zejména našeho ženského průvodce, parádní, ovšem hudba je pro mě asi tím největším zklamáním – vůbec nevystihuje ty správné momenty. Nebuduje atmosféru tak, jak by měla – alespoň z pohledu zmlsaného hráče.

V neposlední řadě je zde také multiplayer přes rozdělenou obrazovku – jak proti sobě, tak kooperativní mód. Celkově Darkwatch dopadl solidně. Bezproblémové ovládání, volitelná obtížnost, rozumně rozmístěné záchytné body a zbraně a v neposlední řadě zábava. Na druhé straně barikády máme do jisté míry stereotyp, přímočarost a pouze z poloviny takovou atmosféru, jaká mohla být. Vyberte si. ■

Tip a trik

Nenabíhejte rovnou přímo do otevřeného prostoru. Často se vyplatí zaujmout stanoviště v nějaké úzké chodbičce s jedním vchodem, kde první vlnu nepřátel bez větších obtíží postřílíte. Také se snažte mířit na hlavu a využívejte vašich upírských dovedností.

Speciální blood režim, jenž zabarví obrazovku do rudé barvy a znatelně zvýrazní jak nepřátele, tak interaktivní předměty. Hra na Schovávanou tentokrát nebude.

Jsem ti říkal, ať nekouříš u sudů se střelným prachem!

Hodnocení

GRAFIKA 78
Proměnlivá, logicky laděná do temna.

HRATELNOST 71
Dobře hratelná střílečka s nějakou tou vychytávkou. Ale nic víc.

ZVUK 60
Nijak vás nedostane, nijak vás neruší.

TRVANLIVOST 72
Je to ten typ, ke kterému se lze třeba za půl roku vrátit znovu, navíc nechybí hra více hráčů.

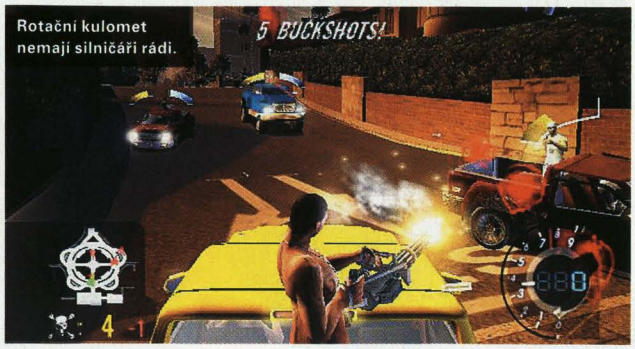
CELKEM: 72

Verdikt

Darkwatch je naprosto klasickou FPS, kdy vezmete ovladač, střílíte a nic dalšího už řešit nepotřebujete. To vše v atraktivním příběhu s upíry ve westernovém prostředí.

Info

Výrobce: Ubisoft France | **Vydavatel:** Ubisoft | **Distributor v ČR:** Cenega
Web: www.187game.com | **Datum vydání:** 26. srpna 2005 | **Cena:** 1599,- | **Widescreen:** ano
60 Hz: ano | **Zvuk:** stereo | **Paměť:** 659 kB | **Multiplayer:** ano | **Angličtina:** střední
Obtížnost: střední | **Přístupnost:** chce to dobrou koordinaci prstů



Rotační kulomet nemají silničáři rádi.

TEXT: Michal Jonáš

187 Ride or Die

Pořádná autoškola střihnutá střeleckým výcvikem na živých terčích.

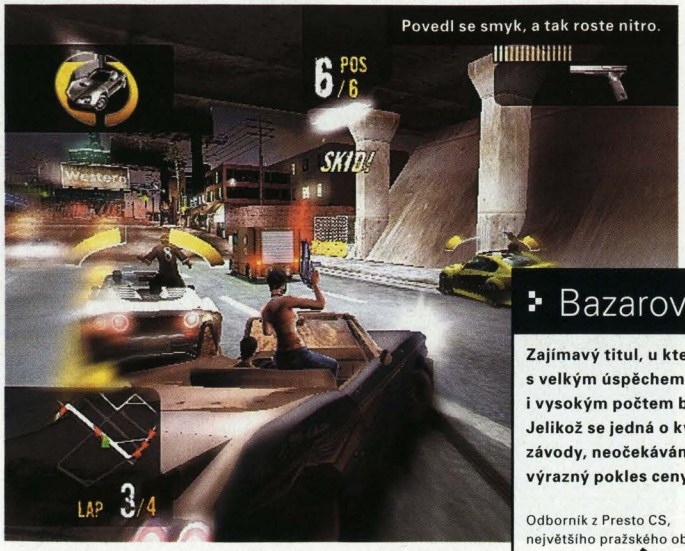
„Řídit, nebo zemřít" v podtitulu nových akčních závodů z dílen francouzského Ubisoftu ne zcela vystihuje podstatu drsných střetů v městských ulicích, jimiž nový přírůstek v žánru městských akcí přímo přetéká. Ten tajný recept na dlouhý a spokojený život u rodinného krbu znamená nejen dobře řídit, ale hlavně královsky střílet. I když vlastně hrdinové hry touží po lecčems, jen po tom rodinném teple jistě ne. Mladý černošský gangster Buck jakožto vaše postava má vše, po čem toužil. Krásné ženy v pelechu (možná v něm najdete i sexy Sashu v podání virtuálního alter ega modelky Thekly Roth), nadupané káry v garáži a majlant pod polštářem. Aby ne, když ho jako dítě ulice ze srabu vytáhl šéf místního gangu Dupree, toho času pokérovaný černý tlouštík s doutníkem v koutku. Jenže co všemohoucí nechtěl. Do sféry vlivu gangu se naváží drzý Cortes a jeho mexická mafie. Dupree je ponížen, zesměšněn, zastrašen, a co je horší, i zle postřelen, takže váš úkol je jasný: zastavit muže s koženou brašnou, ovšem zde s mexickým přízvukem, kteří v rajónu dělají pěknou spoušť.

Jako správný gentleman ve vytahaných spodkách a s tunou třpytivého kovu na krční páteři ovšem nevystřílíte zlé zlosyny (nedělejte si tlaky, že vy jste ten dobrý) jen tak, ale radši pěkně při ostrých závodech. Ve chvíli, kdy máte drahých autáků tolik, že normální pouliční a nelegální závody již trošku nudí, se podobným taškařicím nevyhnete. Proč si nudné závody za plného provozu nezpestřit malým stříleníčkem, že? A tak naskočíte do auta, spolugangsta si vleze vedle s nabitou bouchačkou a duatlon jízdy a střelby může začít.

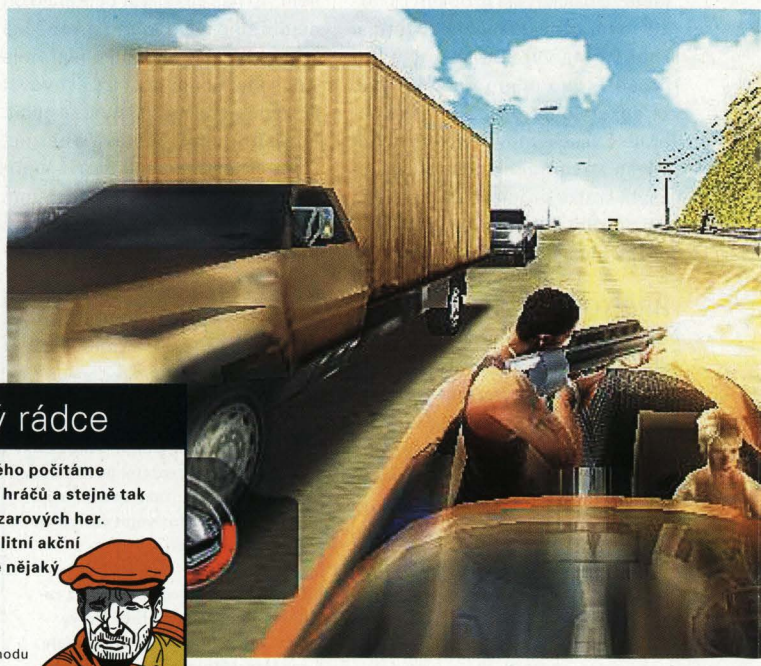
Cíl každého závodu je prostinký - dojet jako první a pokořit tak troufalce se širokými klobouky. Toho dosáhnete jednak rychlou a ostrou jízdou, ale i přesně mířenou střelbou. Ne že by se nedalo pouhým řízením vyhrát, to jistě ano, jenže byste do cíle asi dojeli v černém futrálu, protože palba protivníků by vám za pár kol ustřelila kárku pod zadkem. Daleko lepší je odrovnávat jedno překážející auto za druhým a do cíle dojet bianko pěkně na neutrál. I když je ovládání hodně zjednodušené, přece jenom není souhlasné šlapání na plyn, zatáčení a střelba měkkým oříškem. Jedním tlačítkem pálíte dopředu a druhým dozadu (míření je automatické), takže kvedlat analogem pro zaměření vlasového kříže na nepřítele naštěstí nemusíte. Ovšem hardcore střelci si jistě zvolí svobodnější pravý analog, jímž je možné zaměřovat střelbu v celém rozsahu 360 stupňů. Stejně tak budete mít plné prsty práce. Fiktivní městské okruhy ulic v Los Angeles spojuje mapa reálné části města, ovšem svoboda pohybu je protentokrát hodně okleštěná. Jezdí se pouze po krátkých okruzích na několik kol bez možnosti volby alternativních cest, zato alespoň nikdy nezabloudíte.

„Cíl každého závodu je prostinký - dojet jako první a pokořit tak troufalce se širokými klobouky."

Městské čtvrti jako by z oka poslednímu Midnight Clubu vypadly, grafické provedení je velmi podobné, ovšem trošku zubatější, ale zato krapet ostřejší. Na ulicích potkáte živou dopravu, která nemá nic jiného na práci než soustavně vjíždět do



Povedl se smyk, a tak roste nitro.



Bazarový rádce

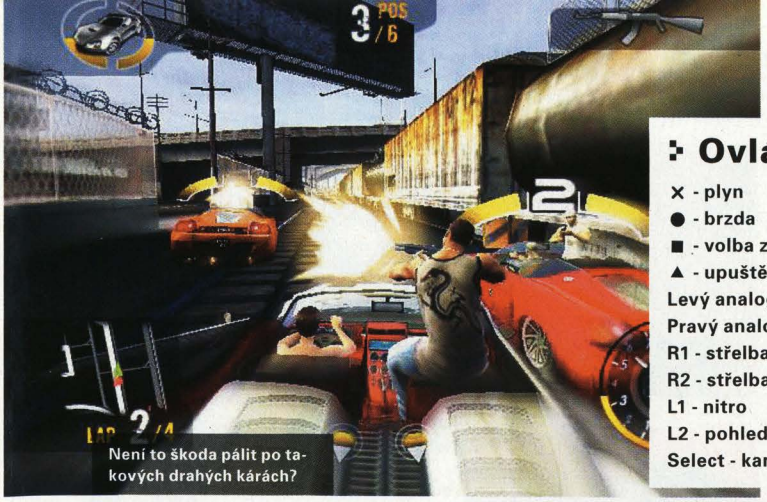
Zajímavý titul, u kterého počítáme s velkým úspěchem u hráčů a stejně tak i vysokým počtem bazarových her. Jelikož se jedná o kvalitní akční závody, neočekáváme nějaký výrazný pokles ceny.

Odborník z Presto CS, největšího pražského obchodu

Alternativní volba

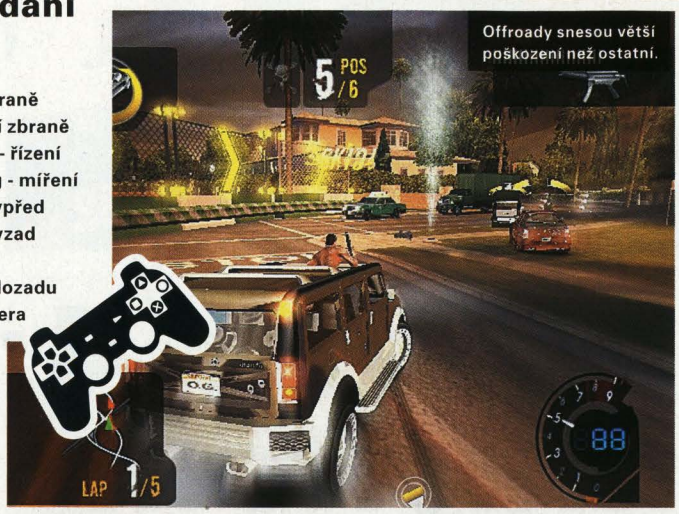
Driv3r ★★★ Není tak dobrý jako první díl, ale lépe vypadá.

GTA San Andreas ★★★★★ Suverénní král žánru městských akcí.


Není to škoda pálit po takových drahých kárách?

Ovládání

- × - plyn
- ● - brzda
- ■ - volba zbraně
- ▲ - upuštění zbraně
- Levý analog - řízení
- Pravý analog - míření
- R1 - střelba vpřed
- R2 - střelba vzad
- L1 - nitro
- L2 - pohled dozadu
- Select - kamera


Offroady snesou větší poškození než ostatní.

dráhy, a množství zničitelných a rozstřelitelných předmětů, jako je kupříkladu benzinová pumpa. Na silnici se válejí také antipowerupy, např. v podobě tlakových lahví, které po projetí vybouchnou a váš vůz zpomalí, a co je horší, i zraní, dá-li se to tak říci. Každý vůz totiž snese jen určitý počet zásahů různých ráží a po jejich překročení se pokorně odporoučí do šrotu a osádka k Pánu.

Naštěstí se na vozovce poflakují i užitečné nástroje, jako je lékárnička, munice nebo lepší zbraně. Těch si užijete kolem dvou desítek, včetně samopalů, brokovnic, granátů nebo pancéřovky. Vozový park je striktně fiktivní a čítá na třicet roadsterů, offroadů, pickupů a sportovních kupé. Autíčka se chovají dosti arkádově, ochotně smykují, rychle se rozjíždějí a jsou dobře ovladatelná. Hlavní režim hry, který jednotlivé pouliční závody spojuje do lehkého příběhu, je časem mírně stereotypní, přece jenom se jedná o stálou jízdo-střelbu bez nějakých rozmanitějších aspektů. Ovšem hratelnost a zábava především jsou nespornými devizami tohoto titulu, ač je jeho pojetí velmi jednoduché, i když se tvůrci snažili zpestřit jízdu několika typy závodů. Při haváriích budete blahořečit nitru, které se doplňuje za každý bravurně zvládnutý smyk. Není lepšího použití než při nabrání nepozorné dodávky, protože bez něj se nepřátelé jen zdlouhavě dojíždějí. Takže si pěkně jezdíte po městě, prášíte zavšivené mexické kožichy skrze svou bouchačku a kocháte se zpomalovanými animačkami výbuchů vozů po finálním zásahu včetně vylétnuvších gringos. Ti jsou furt samá tequilla, ale aby se poutali, to ne.

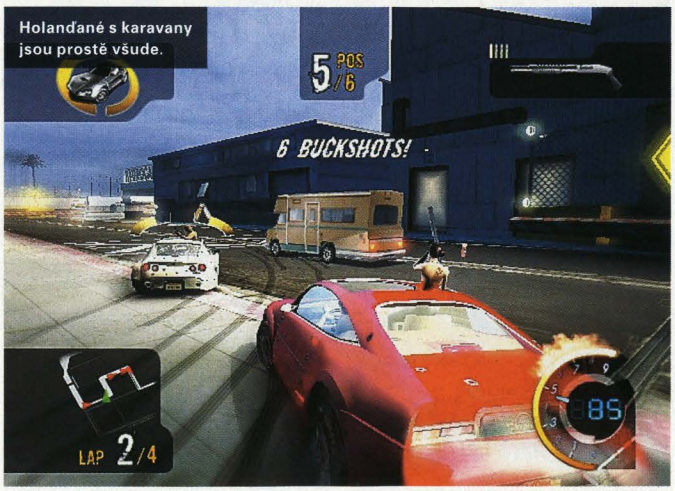
Samozřejmě nesmí chybět rychlý závod na procvičení volantu i hlavní a online i offline multiplayer, jenž umožňuje hraní proti sobě nebo v kooperaci. Nováčkovský úvod obstarávají instruktážní videa, která jsou ovšem ohyzdně zpracovaná.

I když 187 Ride or Die nepřináší do oblasti „akčních autičkáren" prakticky vůbec nic nového, šikovně spojuje akční střelecký zážitek s adrenalinovou jízdou v šumný celek, který sice působí místy hodně jednoduše, je to ale kupodivu skvěle hratelné a drsné závody plné kulek a spálených gum poskytují solidní zábavu. 187 Ride or Die je tak solidní titul spojující rychlé arkádové závody v městských ulicích s čistou akcí 3D stříleček, který sice řemeslně ani koncepčně nijak nevyčnívá, jenže se pěkně hraje. A těch dobrých hraček je vždycky málo. ■

„Hratelnost a zábava jsou zcela jistě nespornými devizami tohoto závodního titulu."

Při závodě nemusíte nutně všechny postřílet, ale je to zaručená cesta k prvnímu místu v cíli, protože jinak jsou protivníci hodně dotěrní. Jejich směr palby znázorňují laserové paprsky, takže s trochou postřehu, praxe a štěstí je možné mezi střelami kličkovat. Ovšem stíhací jízda těsně za vozem nepřítele zase nahrává do karet vaší střelbě. Mafiáni nejsou jedinými nepřáteli Dupreeho gangu, takže vám poleze do zelí i hodně agresivní policie s kompletní výbavičkou hřebových překážek a silničních zátarasů. Vyhraný závod vám zpřístupní další v pořadí, nové vozy a zbraně. Bez dokončení aktuálního závodu není zpravidla možno pokračovat dál, ale k vítězným úrovním se můžete kdykoli vrátit a třebas vylepšit svůj čas, což je odměňováno zlatou či stříbrnou medailí. Rychlost a obratnost při jízdě bez velkých karambolů vám zase obstará jako odměnu např. dvojité zdraví, plné nitro či účinnější zbraně.

Filmečky jsou hodně rozostřené a mlhavé a nechápu, proč je použit pouze formát 4:3, když hra jinak běží v širokoúhlém režimu. Motory vozů nijak nevynikají a spíše luxují, než že by stylově bublaly, zato štěkot zbraní a ozvěny výbuchů hlemýždě v uchu láskyplně polechtají na ulitě. Potěší i přítomnost titulků, ale ozvučení je pouze stereofonní.


Holanďané s karavany jsou prostě všude.

Hodnocení

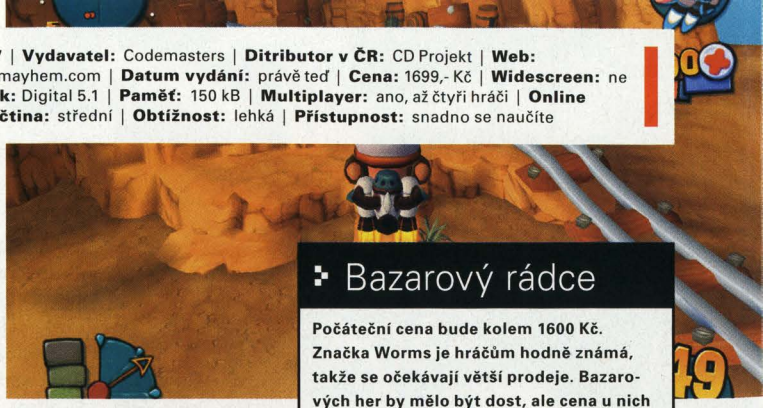
GRAFIKA	**75**
Ostrá, ale místy zubatá.	
HRATELNOST	**88**
Jednoduché pojetí, ale zábava.	
ZVUK	**70**
Auta luxují, ale zbraně štěkají.	
TRVANLIVOST	**80**
Dupree má v rukávu hezkou várku úkolů.	
CELKEM:	**78**

Verdikt

Když se přenesete nad omezenou svobodu a menší rozmanitost, dostanete přímočarou závodní akci s velkou porcí zábavy.

Info

Výrobce: Team 17 | **Vydavatel:** Codemasters | **Ditributor v ČR:** CD Projekt | **Web:** http://www.wormsmayhem.com | **Datum vydání:** právě teď | **Cena:** 1699,- Kč | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Digital 5.1 | **Paměť:** 150 kB | **Multiplayer:** ano, až čtyři hráči | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** střední | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte



TEXT: Petr Hlásný

Worms 4: Mayhem

Červi, červi, červi, všude kam se podíváš...

První červíci, kteří se rozhodli skoncovat se životem návnad na rybářských prutech a potravy rybiček v akvárku, se objevili přesně před 10 lety. Od té doby spatřily světlo světa spousty dalších konverzí do všech možných podob. Přesně po deseti letech vychází jejich oficiální čtvrtý díl, pokud si tak výrobce přeje je označovat, ačkoliv netušíme, jak se k takové číslovce dopracoval.

Evolučním skokem v sérii bylo převedení červích vojáčků do 3D prostoru, čímž získali nový rozměr, ale jejich ovládání i hratelnost se tím značně změnily. V 3D provedení pokračují i Worms 4 Mayhem (dále jen W4M), a to i po grafické stránce. Cartoonovské pojetí červíkům sedí, ale po pravdě autoři na kvalitě vizuálního zpracování příliš nezapracovali a stáří je na hře bohužel znát. Jednoduché pojetí, kdy budovy mají podobu velkých hranatých bloků, Wormsům sedí, ale sem tam by nějaký ten detail neškodil. Přesto hra jeden velký trumf v enginu má – téměř vše, na co se ve hře podíváte, jde zničit, zbourat či aspoň zapálit, takže destruktivně ujetí jedinci si přijdou na své. Podstatných změn v designu doznal také terén, ve kterém se lze nyní daleko lépe orientovat a společně se třemi pohledy kamer (first-person, third-person a „blimp") zaručují lepší navigování vašeho červíka po světě. Prostředí, v němž se pohybujete, bylo zjednodušeno, ale to neznamená, že by bylo chudé – k dispozici jsou témata jako Divoký západ, hrad Camelot, Arábie, Jurský park či staveniště.

Jádrem a kořením každých červů jsou již od začátku zbraně a nejinak je tomu i v tomto díle. Jak víte, jsou trošku odlišné od těch lidských, a tak se do hry mohly vrátit např. bazuka či výbušná ovce. Přidány byly i úplně nové – jako nafukovací Scouser, což je britské označení pro obyvatele Liverpoolu charakteristického velkým hárem a knírem, který ve hře chodí, sbírá nepřátelské wormy a plní je horkým vzduchem, dokud neprasknou. Jak barvité, že? Vedle milovníka fotbalu jsou ve hře nově také betonový osel, hovězí nálet, výbušné kraví bomby či obzvláště vypečená zbraň na únos mimozemšťany. Prostě fantazii v zabíjení se ve hře meze nekladou.

Co odlišuje W4M od jiných dílů z červí série, je pestrost a možnosti při vytváření vlastního červíka – z nabídky lze vybírat a měnit téměř vše od stylu účesu přes brýle, kníry až po ruce wormů. Není tedy problém udělat si z červa pimpa ve stylu 70. let nebo hardcorového armádního veterána. Upravovat lze klidně třeba celé týmy červů a vytvořit jim jakési uniformy. Opravdová kreativní zábava ale přichází ve chvíli, kdy ve hře najdete weapon factory, tedy továrnu na zbraně. Díky ní si můžete vymýšlet své vlastní nástroje zkázy a dát jim reálnou podobu – samozřejmě v mezích vymezených hrou. Přesto je prostor k invenci veliký a je to naprosto úžasný pocit, vidět zbraň, jež vznikla v útrobách vašeho chorého mozku, jak se osvědčuje na bitevních polích, nejlépe ještě v rukou vašeho vlastního červa-vykonavatele.

Ovládání přijde fanouškům série familiérní a nebudou s ním mít žádné problémy, naopak se s předělaným designem úrovní zlepšilo. Problém ale dělají skoky – příroda prostě červům možnost skákání nedopřála a ve hře je to znát... Je třeba dodat, že po zvukové stránce je na tom W4M celkem průměrně. Hudební doprovod je ve velmi jednoduchém stylu, což už v dnešní době hře nesvědčí, stejně jako otravné mumlání samotných červů. Jejich charakteristické žbrblání vás začne otravovat již tak po první hodince a donutí vás podivit se, proč v singleplayer kampani mohou mluvit i anglicky... Ano, Worms 4 Mayhem nabízí i docela dlouhé singleplayerové vyžití, vedle toho multiplayerového až pro 4 hráče. Bohužel, možnost online zapářky tu není. ■

Bazarový rádce

Počáteční cena bude kolem 1600 Kč. Značka Worms je hráčům hodně známá, takže se očekávají větší prodeje. Bazarových her by mělo být dost, ale cena u nich nebude nijak rapidně klesat, vzhledem k popularitě série.

Odborník z Presto CS, největšího pražského obchodu

Hodnocení

GRAFIKA 65
Stylová, ale mohla být vymazlenější.

HRATELNOST 70
Možná nedosahuje kvalit prvních dílů, ale i tak se dobře pobavíte.

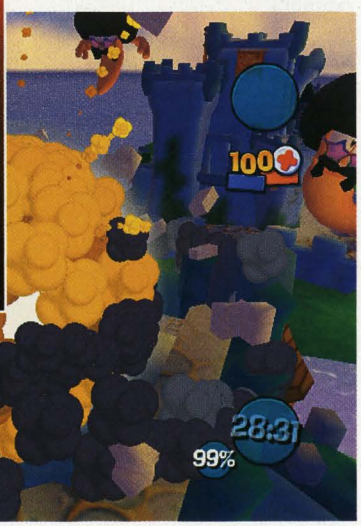
ZVUK 60
Na hudebním doprovodu a žbrblání červů se mohlo zapracovat víc.

TRVANLIVOST 65
Na občasné vydovádění, ale nic co by se dalo hrát pořád.

CELKEM: 65

Verdikt

Fandové červích her si díky změnám přijdou na své, ostatní ale nejspíš ani to neuchrání od rychle nastupujícího pocitu stereotypu až nudy.



Alternativní volba

Rayman 3: Hoodlum Havoc ★★★★★
Další předělávka staré klasiky, se kterou zažiji nepoznané nejen mladší hráči, ale v určitých stavech i odrostlejší pařani.

Bomberman: Hardball ★★★★★
Klasika převedená do 3D jako červi, navíc si můžete svého Bombermana piplat jako tamagočího a vycvičit z něj klidně i sebevražedného atentátníka.

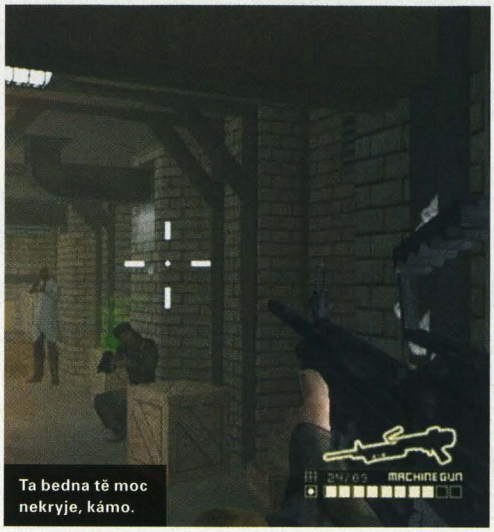
Stealth Force - The War On Terror

Neohrožený americký voják se chystá zasadit úder zákeřným teroristům. Tak tomu říkáme klišé.

TEXT: Jiří Škrampal

Jak už název napovídá, v nové hře od Midasu (Miami Vice, Darkwind) se dostanete do role amerického vojáka, který je vyslán na území kontrolované teroristy, kteří se zdají podezřelí západním mocnostem. A když už tam bude, tak proč jich co nejvíce nepostřílet, že? Zápletka a příběh, pokud se tomu tak dá říkat, si udržuje stejnou úroveň jako zbytek hry, a to takovou, že by bylo nejlépe, kdyby se hra zase pěkně potichoučku odplazila, odkud přišla. Stylově je Stealth Force FPS s důrazem na realitu zbraní a prostředí. Tedy, tak to alespoň o sobě hra sama hlásá. Do válečné simulace má ale skutečně daleko. Modely zbraní a jejich účinky by se daly popsat jako průměrné, ovšem umělá inteligence je ve hře skutečně lahůdková. Těžko říct, jestli programátoři chtěli z teroristů udělat nemyslící idioty, kteří jsou ještě ke všemu naprosto slepí, nebo je prostě nebavilo se s kvalitní AI zabývat (případně oboje aneb skloubení příjemného s užitečným). Nepřátelé vás tak skutečně často neuvidí, dokud do nich doslova nenarazíte. Nějaká reakce ze strany vašich protivníků na hluk nebo střelbu vypadá spíše jako náhoda než jako propracovaný algoritmus. Celá hra od začátku do konce působí nedotaženě a na všemožné chyby narazíte na každém rohu. Grafika, na rozdíl od příšerného zbytku, působí celkem slušně, ovšem žádný zázrak to není. Daní za exteriéry, ve kterých se většina hry odehrává, je celkem drsné snížení polygonů, převážně u nepřátel (vypadá to, že programátoři je opravdu nemají rádi). Náplně jednotlivých misí také nepatří k nejoriginálnějším. Tu a tam někoho zachránit, sem tam něco vyhodit do vzduchu a hlavně při tom postřílet všechny zákeřníky s turbany na hlavě a kalašnikovy v ruce. ■

Kam se všichni poděli?



Ta bedna tě moc nekryje, kámo.

Hodnocení

GRAFIKA	63
HRATELNOST	45
ZVUK	68
TRVANLIVOST	30
CELKEM:	52

Verdikt

Hraní na vojáky, které se tentokrát krutě nepovedlo. Na PS2 existují desítky lepších her podobného zaměření, Stealth Force by měli okusit jen herní masochisté a skalní fanoušci války proti terorismu.

Info
Výrobce: Midas | **Vydavatel:** Midas | **Distributor ČR:** není | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká
Web: není | **Cena:** neznámá | **Widescreen:** ne | **Podpora 60Hz:** ne | **Zvuk:** Stereo | **Memory karta:** 140KB
Multiplayer: ano, 2 hráči | **Online hraní:** ne | **Obtížnost:** lehká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Delta Force: Black Hawk Down

Černý jestřáb sestřelen! Černý jestřáb sestřelen!

TEXT: Lukáš Bašta

Ti z vás, co vlastní i PCčko, jistě už Black Hawk Down hráli, stejně tak jako částeční kinofilové (a teď nemluvíme o psech), kteří už dávno film viděli. Nyní, pár let po PC verzi, doklusali vojáci z Delta Force: Black Hawk Down také na PlayStation. Pokud je někdo z vás vyhlížel s otevřenou náručí, tak bude jistojistě zklamán. Možná ti, co od titulu mnoho nečekají, se u něj na chvilku i zabaví. Rozeberme si to popořadě. Dostaneme se do Somálska na počátku 90. let. Zuří občanská válka a v tom všem se pohybují jednotky US Rangers a Delta Force. Ačkoliv byla mise v Africe mírová a moc se nezasahovalo do tamního dění, tak se nemusíte bát, že byste přišli o nějakou akci. Vyberete si jedno z povolání, které ovlivní vaši plnou polní, a můžete do akce. Singleplayerová část počítá 16 misí a každá je rozdělená na jednotlivé checkpointy. Najdeme zde typické úkoly jako doprovázení konvojů, nalezení něčeho, zničení něčeho atd., ale nesměla by to být Delta Force, aby se to nezvrtlo v postřílení spousty nepřátel, kteří mnohdy moc inteligence od tvůrců nepobrali. Tohle je prostě jeden z hlavních trademarků, které si nese série s sebou z dílu do dílu, a také proto ji ostatně máme rádi. V terénu operujete také se svým týmem, který můžete drobnými příkazy řídit. Kooperace s parťáky vám přijde do krve, ale zase nesmíte čekat nějaké taktické orgie. Jestliže si na své nepřijdete v singleplayeru, nejspíše vás ukojí nadupaný multiplayer. Ten nabízí hru až 32 hráčů online, a když se zadaří, je hra doopravdy maso! Graficky působí BHD zastarale. Průměrné modely postav, prostředí, sterilní interiéry. Na druhé straně pak je krátký loading a rozlehlé lokace. Zvukovou stránku zvyšují celkem slušná hudební témata, ale zpátky na zem ji strhávají zvuky, které se dost opakují. ■

S bazukou jde hned všechno líp.

Vítejte v Somálsku.

Hodnocení

GRAFIKA	55
HRATELNOST	60
ZVUK	50
TRVANLIVOST	60
CELKEM:	57

Verdikt

Průměrné provedení a hratelnost. Black Hawk Down tak drží před pádem kvalitní multiplayerová řežba.

Info
Výrobce: Novalogic | **Vydavatel:** Novalogic | **Distributor v ČR:** Cenega | **Web:** http://www.novalogic.com/games/DFBHD/body_index.html | **Datum vydání:** 2. září 2005 | **Cena:** 1100,- | **Widescreen:** ano | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** stereo | **Paměť:** 276 kB | **Multiplayer:** 4 hráči, 32 hráčů online | **Online hraní:** ano | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** středně těžká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Info

Výrobce: Nippon Ichi Software | **Vydavatel:** KOEI | **Distributor v ČR:** není | **Web:** není | **Datum vydání:** 28. 10. 2005 | **Cena:** neznámá | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** stereo | **Paměť:** 304 kB | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** těžká | **Obtížnost:** těžká | **Přístupnost:** zmatené a nejasné

Bad ass freaking overlord.

TEXT: Jiří Škrampal

Makai Kingdom:
Chronicles of the Sacred Tome

Jednou za čas vyjde hra, která nemá skvělou grafiku, prvotřídní ozvučení ani revoluční herní principy. Otázkou ale zůstává – je správné hru předem odsoudit k nezdaru?

Hra Makai Kingdom (dále jen MK) patří do rodiny japonských turn-based strategií ze staré školy. I když na PS2 podobných her zatím příliš k vidění nebylo, je tento styl právě pro konzole typický a už na stařičkém Sega Mega Drivu se vyjímaly pecky jako Shining Force. Pořádný rozmach žánr zažil až s příchodem hry Final Fantasy Tactics na PS1, která je stále považována za nepřekonatelnou klasiku. Ti, kdo hráli FF Tactics, si na něj při hraní Makai Kingdom jistě vzpomenou. Ten totiž jako by svému stárnoucímu předchůdci z oka vypadl.

Grafický styl MK se nese v typicky japonském anime stylu, což z veškerého dění na obrazovce dělá parádně stylovou záležitost. Animované 2D sekvence, pomocí kterých je vyprávěn příběh, jsou sice enginové a pravděpodobně by je zvládl leckterý dnešní mobilní telefon, ale vtipnost dialogů a vytříbenost charakterů vám dá na malý neduh rychle zapomenout. O poznání hůře je na tom grafika při vlastním hraní. Od autorů je sice hezké, že se snaží ctít své předchůdce, ale nikdo by dnes skutečně nečekal, že hra bude vypadat úplně stejně jako FF Tactics, které vyšlo v roce 1998. Abychom byli upřímní, tak hra vypadá ještě o něco hůř než zmíněné FF. Kdyby vyšla před osmi lety na PS1, napsali bychom, že grafika je průměrná. Takhle se jedná o nedobrovolnou cestu do pravěku, na kterou si budete muset pěknou chvíli zvykat.

Příběh nás zavede do lehce ujetého fantasy vesmíru. Existuje proroctví, které se vůbec nelíbí Lordu Zettovi, pánovi Netherworldu, který sám sebe popisuje jako „bad ass freaking overlord". V něm se říká, že o svůj svět přijde, a to navíc svojí chybou. Zettovi proroctví nedá spát, a tak se rozhodne vypravit se do velké knihovny, kde odpočívá kniha Sacred Tome, v níž je napsána budoucnost. Když se do knihy podívá, přečte si: „A ten blbec Lord Zetta svojí hloupostí způsobil zkázu Netherworldu", načež se pochopitelně naštve, vychrlí na knihu spoustu neslušných slov a následně ji zničí. Spolu se svým světem. Když si uvědomí, co udělal, stačí ještě připoutat svou duši ke zbytkům Sacred Tome. Po zničení Netherworldu se Lord Zetta probouzí. Překvapivě jako kniha. Vědma Pram, Zettova známá, mu ihned přispěchá na pomoc, ovšem při tom nezapře slušnou dávku smyslu pro humor. Ze Zetty se totiž stala Sacred Tome, a co se do něj zapíše, to jednoduše platí. Pram a jiní Zettovi přátelé mu sice pomáhají znovu vybudovat království, ale nevynechají ani jednu příležitost udělat si z něho šoufky tím, že do něho tu a tam něco připíšou.

„Abychom byli upřímní, tak hra vypadá ještě o něco hůř než FF."

Vlastní hraní probíhá pro daný typ her více méně klasicky. Na začátku je potřeba vybudovat si skupinu bojovníků, kteří v Zettově jménu budou vybojovávat nová území. Je příjemné, že si už od naprostého začátku můžete volit skupinu zcela podle svého uvážení, a to co se týče jak jejich povolání, jmen, vybavení, tak i počtu. Druhá strana mince ovšem je, že hráč, který s podobným druhem hry ještě nepřišel do styku, se bude v přílišné volnosti poněkud ztrácet. Bitevní pole, na kterých strávíte 90 % herního času, překvapivě nejsou rozdělena na čtverce, ale v rámci pohyblivosti vaší postavy se můžete přesunout kamkoliv. V případě, že se na menším prostoru sejde víc než pět postav (což je poměrně často), se z dané situace stává pěkný guláš a vy budete mít co dělat, abyste vůbec rozeznali, kde jsou vaši hrdinové.

Když se ale na Makai Kingdom podíváme jako na celek, rozhodně je na něm vidět kus pořádně odvedené práce, která určitě stojí za pozornost. Pokud jste oddanými fanoušky FF Tactics, Shining Force nebo Vandal Hearts, je pro vás Makai Kingdom absolutní povinnost. Jestli se ale s podobným typem her setkáváte poprvé, tohle rozhodně není to správné první sousto pro japonskými strategiemi nepoznamenaného hráče. ■

Vandal Hearts II ★★★★
Lahůdková záležitost, která se vám postará o sloušnou řádku probdělých nocí.

Final Fantasy Tactics ★★★★★
Nepřekonaná klasika, která svou vytříbenou hratelností dokáže zaujmout i dnes.

Alternativní volba

Hodnocení

GRAFIKA 62
Tragicky zaostalou grafiku zachraňuje jen její stylovost.

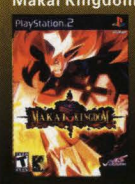
HRATELNOST 84
Mnohokrát prověřený klasický herní styl, který nepřekvapí, ale pobaví.

ZVUK 59
Některé melodie jsou chytlavé, ale technická kvalita je mizerná.

TRVANLIVOST 94
Pokud se vám hra dostane pod kůži, nebude vám měsíc dovolené stačit.

CELKEM: 74

Verdikt



Makai Kingdom je typická 2D anime turn-base strategie ze staré školy se vším všudy, kterou však ocení spíše ostřílení herní veteráni než příležitostní hráči.

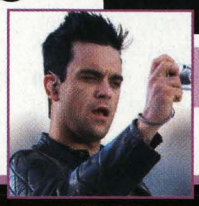
Občas je situace poněkud nepřehledná.

PERFEKTNÍ VYZVÁNĚNÍ DO TVÉHO MOBILU

JAK OBJEDNAT?

Všechny zde uvedené melodie si můžete objednat buď jako **POLYFONNÍ** *nebo jako* **MONOFONNÍ** *či* **EMS**. *Stačí k tomu pouze zaměnit zvýrazněné písmeno* **P** *(pro polyfonní melodie) v kódu za písmena* **M** *(pro jednohlasé melodie) nebo* **I** *(pro EMS melodie). Vše si ukážeme na jednoduchých příkladech. Chcete-li například stáhnout melodii* **SOUND OF SAN FRANCISCO V POLYFONNÍ VERZI, BUDE KÓD VYPADAT PL PAWBE**. *Pokud váš telefon podporuje pouze jednohlasé vyzvánění, bude kód vypadat PL MAWBE, případně podporuje-li váš telefon EMS bude váš kód vypadat PL IAWBE.*

SMS s kódem odešlete na číslo **900 22 30**. *Pro Slovensko platí číslo* **6669**. *Pozor, mezi PL a kód nezapomeňte vložit mezeru. Po odeslání obdržíte obratem waplink pro vámi zvolenou melodii. Klikněte na něj, případně zadejte adresu do WAP prohlížeče, a obsah bude automaticky stažen do vašeho telefonu.*



SMS s objednacím kódem pošlete na číslo 900 22 30. Barevné tapety podporují všechny telefony s barevným displejem, cena je 30 Kč.

HITPARÁDA

SMS kód **PL BDRWF**

SMS kód **PL BEZNF**

SMS kód **PL BBGPF**

DANCE

△	AXEL F. \\ Crazy Frog	PL PLWLF
△	ATB \\ Believe In Me	PL PRRXF
▽	GLOBAL DEEJAYS \\ Sound Of San Francisco	PL PAWBF
△	ROYAL GIGOLOS \\ Self Control	PL PBJNF
△	ERIC PRYDZ \\ Call On Me	PL PCCBF
△	SASH! \\ Ecuador	PL PMHJF
△	ROYAL GIGOLOS \\ California Dreamin´	PL PXPUF
▽	BODIES WITHOUT ORGANS \\ Conquering America	PL PGCRF
▽	KARMA \\ Sedam Dana	PL PHNZF
•	DANZEL \\ You Are All Of That	PL PRIXF
▽	DJ TIESTO \\ Adagio For Strings	PL PGPIF
△	BARACUDA \\ Ass Up	PL PLLUF
▽	PARTY PIMPZ \\ Holiday	PL PTHKF
▽	DISCO KINGS \\ Born To Be Alive	PL PPHIF

ROCK

△	BON JOVI \\ It´s My Life	PL PJSFF
▽	GREEN DAY \\ Boulevard Of Broken Dreams	PL PDNZF
▽	RAMMSTEIN \\ America	PL PGIKF
△	AVRIL LAVIGNE \\ Fall To Pieces	PL PSLIF
△	KELLY OSBOURNE \\ One Word	PL PSMBF
△	LINKIN PARK \\ Breaking The Habit	PL PLHGF
△	COLDPLAY \\ Speed Of Sound	PL PRMYF
△	3 DOORS DOWN \\ Behind Those Eyes	PL PEZCF
△	SIMPLE PLAN \\ Untitled (How Can This Happen To Me?)	PL PYXPF
△	AVRIL LAVIGNE \\ Don´t Tell Me	PL PUXDF
▽	AVRIL LAVIGNE \\ My Happy Ending	PL PRLIF
▽	MUDVAYNE \\ Happy?	PL PIAGF
▽	GREEN DAY \\ Holiday	PL PJTSF
△	GOOD CHARLOTTE \\ I Just Wanna Live	PL PHTIF

POP

△	DANIEL POWTER \\ Bad Day	PL PPRYF
△	ROB THOMAS \\ Lonely No More	PL PWPMF
•	SARAH CONNOR \\ From Zero To Hero	PL PWRHF
△	ARASH \\ Tike Tike Kardi	PL PMRPF
▽	ARASH \\ Boro Boro	PL PLGCF
△	SHAKIRA \\ Underneath Your Clothes	PL PIPDF
△	REDNEX \\ Wish You Were Here	PL PAWTF
△	ROBBIE WILLIAMS \\ Angels	PL PINRF
▽	NATASHA BEDINGFIELD \\ Unwritten	PL PSRCF
▽	GORILLAZ \\ Feel Good Inc.	PL PWPKF
▽	ANASTACIA \\ Welcome To My Truth	PL PSDKF
▽	ARSENIUM \\ Love Me Love Me	PL PJIIF
▽	THE CHEMICAL BROTHERS \\ Galvanize	PL PKTCF
▽	MAROON5 \\ Sunday Morning	PL PRSGF

ČESKÉ

•	DAN BÁRTA \\ On My Head	PL PMYTF
•	ANETA LANGEROVÁ \\ Voda živá	PL PSZJF
•	SUPERSTAR TOP12 \\ Hvězda snů	PL PKDRF
△	VLASTA HORVÁTH \\ Jen pro tu chvíli	PL PXXPF
△	SUPERSTAR TOP7 \\ Sen na dosah	PL PJWRF
△	ŠTĚPÁN TUREK \\ Stávka DeeJayů	PL PDCBF
▽	MARTINA BALOGOVÁ \\ Mat dámou	PL PWZRF
△	SÁMER ISSA \\ Shake It	PL PKWIF
▽	CHAOZZ \\ Vodopády	PL PTAMF
△	VERONA \\ Den co den	PL PTFCF
△	NEO FEAT. ORION \\ Don´t Stop The Music	PL PPWGF
▽	CLOU \\ Island Sun	PL PURTF
▽	INFINITY \\ Krásnej den	PL PBFNF
▽	SÁMER ISSA \\ Busted	PL PYNTF

HIP-HOP

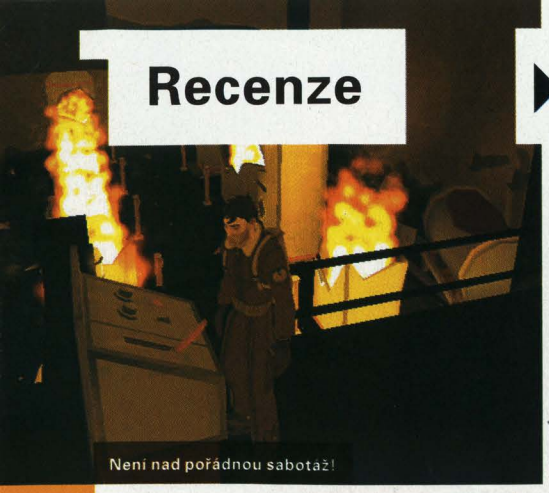
•	AKON \\ Lonely	PL PHEMF
△	BLACK EYED PEAS \\ Don´t Phunk With My Heart	PL PSEIF
△	2PAC \\ Ghetto Gospel	PL PXHFF
•	50CENT \\ Candy Shop	PL PIDPF
▽	LINKIN PARK & JAY-Z \\ Numb/Encore	PL PFFBF
△	LINKIN PARK & JAY-Z \\ IZZO/In The End	PL PEGDF
△	GWEN STEFANI \\ Hollaback Girl	PL PRWKF
△	EMINEM \\ Like Toy Soldiers	PL PEWLF
△	WILL SMITH \\ Switch	PL PUGEF
△	USHER \\ Caught Up	PL PDJTF
△	SNOOP DOGG & JUSTIN TIMBERLAKE \\ Signs	PL PPYNF
△	CIARA & MISSY ELLIOTT \\ 1, 2 Step	PL PNBTF
△	SNOOP DOGG & PHARELL \\ Drop It Like It´s Hot	PL PMSTF
▽	JENNIFER LOPEZ \\ Get Right	PL PPYPF
▽	50CENT \\ Just A Little Bit	PL PCUCF

NOVINKY

DJ ANTOINE \\ All We Need	PL PUAFF
AXWEL \\ (Can You) Feel The Vibe	PL PLBPF
CASCADA \\ Everytime We Touch	PL PRRNF
RIHANNA \\ Pon de Replay	PL PMYNF
FAITH HILL \\ There You´ll Be	PL PRYWF
SHAKIRA \\ La Tortura	PL PBTUF
FAT JOE FEAT. NELLY \\ Get It Poppin'	PL PNSZF
BOBBY VALENTINO \\ Slow Down	PL PNTLF
MISSY ELLIOTT \\ Lose Control	PL PUPLF
KELLY CLARKSON \\ Since U Been Gone	PL PPKWF
CROSSFADE \\ Cold	PL PIITF
WEEZER \\ Beverly Hills	PL PCFYF
LUCIE VONDRÁČKOVÁ \\ Strach	PL PDYDF
KAREL SVOBODA \\ Rodinná pouta	PL PBXEF
HLOŽEK & KOTVALD \\ Holky z naší školky	PL PJMLF

Cena jedné melodie je 30 Kč, respektive 36 Sk. Před stažením veškerého kontentu se ujistěte, že je váš telefon správně nastaven pro WAP. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00, infolinka@expansiongroup.cz. Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Marothyho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

Monofonní vyzvánění je určeno pro telefony podporující monofonní vyzvánění.
Polyfonní vyzvánění je určeno pro telefony podporující polyfonní vyzvánění.
EMS je určeno pro přístroje podporující EMS.


Není nad pořádnou sabotáž!

Info

Výrobce: Kuju | **Vydavatel:** Oxygen Interactive | **Distributor v ČR:** není | **Web:** http://www.atlus.com/smt/ | **Datum vydání:** právě teď | **Cena:** Ł20.99 | **Widescreen:** ne | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Pro Logic II | **Paměť:** 60 kB | **Multiplayer:** ne | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** střední | **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

TEXT: Jiří Škrampal

Pilot Down: Behind Enemy Lines

Být sestřelen během 2. světové války nebyla procházka růžovou zahradou. O tom se ostatně můžete nyní přesvědčit na vlastní kůži.

OBYČEJNÝ PŘÍBĚH O NEOBYČEJNÝCH LIDECH

Během 2. světové války bylo v Evropě nad nepřátelským územím sestřeleno na 180 000 pilotů. Pěti tisícům z nich se podařilo v pořádku přistát, aby se pokusili o téměř nemožné – dostat se do neutrálního Švýcarska. To se nakonec povedlo pouhým třem stovkám z nich, a jestli se právě vy stanete jedním z těch, kteří se zachránili a ještě při tom nakopali pár náckům zadek, si můžete vyzkoušet v nové hře Pilot Down.

O co přesně jde? Podle slov autorů se jedná o mix hned několika žánrů, jmenovitě stealth akce s největším zastoupením, ovšem s příměsí střílečky, a dokonce RPG. Ve skutečnosti se většinu času budeme plížit a čekat na výhodné rozestavení nepřátel, abychom je tiše zlikvidovali ze zálohy. To ovšem nepůjde vždy a přijde na řadu nefalšovaná přestřelka. Management vlastní postavy spadá do kolonky nutné zlo. Takže jak?

Na herní obrazovce sledujeme především dva atributy – červený a modrý proužek. Červený klasicky vyjadřuje hodnotu zdraví, modrý se tváří novátorsky a znamená odolnost. Pod tím si představme mnoho proměnných jako hlad, zima atd., přičemž pro nás je důležité, že pomalinku, ale jistě klesá. Pokud spadne na nulu, klesá i úroveň zdraví – ve skutečnosti tak odolnost nahrazuje klasický časový limit a nutí nás dělat takové zbytečnosti jako zapalovat v lese plném nepřátel oheň, abychom se ohřáli, a podobně. Kromě nábojnic tak na sudech, nebo i na zemi, nalézáme jablka. V kontrastu s tím, že ze zabitého nepřítele nemůžeme sebrat jeho daleko lepší zbraň, to působí přinejmenším divně. Na jednu stranu se staráme o svůj hlad, na druhou musíme pobíhat, než se dostaneme k lepším, s nic moc pistolkou, zatímco u zabitých mrtvol se válejí samopaly. Pokud ale přistoupíme na „pravidla hry", není použití odolnosti zase tak špatný nápad. Kromě toho disponujeme inventářem, kam si ukládáme náboje, lékárny, cigarety, světlice a další předměty. Proklamované RPG pak završuje pár statistik, které si za dosažené body po každé misi vylepšujeme. Zvýšíme si tak například přesnost, odolnost, zvětšíme místo v inventáři; celkově to hru alespoň trochu oživuje.

„Jedná se o mix hned několika žánrů."

MY LETCI MÁME OCELOVÉ...

Je čas prohodit pár slov o samotných misích. Předně, všechny úrovně jsou vesměs striktně lineární, dokonce podezřívám autory, že na některých místech, když chcete střílet a autoři ne, prostě to akční cestou nepůjde. Vedle toho nechybí i nepovinné úkoly během mise, za jejichž splnění se dočkáme více bodů po dokončení. Určitě se je vyplatí plnit, ovšem ne za každou cenu – s každým novým nepřítelem riskujeme opakování mise, jemuž se zde nevyhneme.

S nepřáteli si pohráváme různými způsoby. Funguje tiché přiblížení se zezadu, ale i kulka přímo do hlavy. Pokud už dojde na přestřelku, neznamená to automaticky konec hry, hra relativně vychází vstříc hráčům, a pokud se dobře schováme, pořád existuje naděje. Nepřátelé mají dva režimy chování – první průzkumný, to když něco zbystří, druhý alarmující, to když vás vidí. Proto existují takové předměty jako světlice pro odlákání či přilákání pozornosti. Umělá inteligence není špatná, má tendenci se krýt, trochu i nadbíhá, ačkoliv: když vás během pár chvil nenajde, hodí se do klidu. Zřejmě v zájmu hry. Celkově není Pilot Down špatnou hrou, nicméně od dokonalého průměru ho nic nezachrání. Neznáme sice žádnou podobnou hru se sestřeleným pilotem v hlavní roli, co ale známe, jsou daleko zábavnější tituly. ■

Hodnocení

GRAFIKA 50
Pěkný studený nádech, ale nevybočuje z řady.

HRATELNOST 50
Hrát se to dá, ale hit sezony to nebude.

ZVUK 50
Dokonalý průměr.

TRVANLIVOST 50
Lineární mise, které si párkrát nedobrovolně zopakujete.

CELKEM: 50

Verdikt

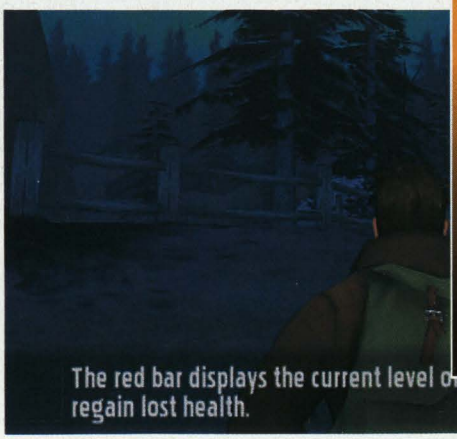
Námět Pilot Down není vůbec špatný, stejně jako některé nápady, ale průměrné provedení a lineární hra prostě nedovoluje vynést jiný než průměrný rozsudek.

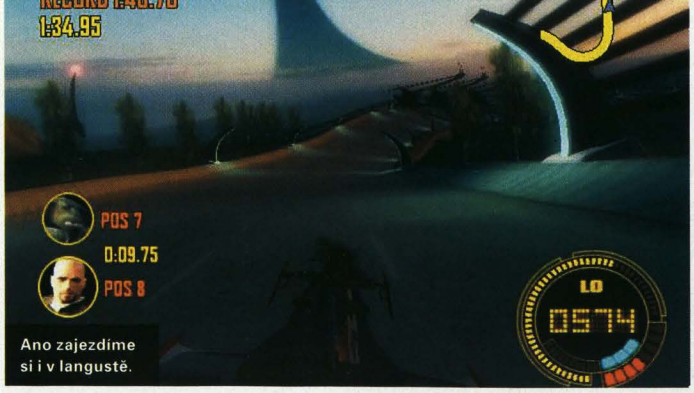
XIII ★★★★
Tahle cell-shade záležitost sice tíhne k akci, ale objevují se zde – dalo by se říci bohužel – i stealth pasáže.

Tom Clancy's Splinter Cell ★★★★★
Uznávaná špionážní série, která fanoušky tichého plížení se a likvidace zatím nezklamala.

Alternativní volba

Dokonce i civilisté dokážou být pěkné svině.





Ano zajezdíme si i v langustě.

Zajezdíme si i v humrovi.

TEXT: Jiří Škrampal

Powerdrome

Futuristické závody superrychlých vznášedel se na PS2 už nějakou dobu neukázaly. Otázkou ovšem zůstává – žilo se nám bez nich tak špatně?

V roce 1989 se kromě sametové revoluce stala ještě jedna, docela maličká událost. Na stařičkou Amigu vyšla arkádová závodní hra Powerdrome, kde sklidila zasloužený úspěch. O 16 let později se tým Argonaut Games snaží o slavný comeback. Comeback by tu tedy byl, to ano, ovšem s tou slávou to příliš slavné nebude. Jak už bylo řečeno, Powerdrome patří do skupiny futuristických závodních her, které si s realitou jen zdvořile vykají a fyzikální zákony jsou pro ně španělská vesnice. Zběsile rychlé průlety zatáčkami, zatímco váš tachometr ukazuje trojmístná čísla, bývají většinou zárukou kvalitní adrenalinové zábavy, na kterou se nezapomíná. Slovíčko většinou je zde ovšem na místě, neboť autorům hry se jakýmsi záhadným způsobem podařilo odstranit ze hry to nejdůležitější – pocit rychlé jízdy a především zábavu. Svůj díl viny na tom jistě nese grafika. Ta je sice slušně detailní a i některé efekty skutečně stojí za to, ale co je to platné, když celkový dojem působí tak neuvěřitelně fádně. Dokonce i po použití boostu, kdy by každý v podobném typu hry čekal ohromující zrychlení společně s ohňostrojem efektů, se na pohled nestane téměř nic a vy máte pocit, že jedete stále stejně rychle, nebo lépe řečeno pomalu. Ne že by snad grafika byla vysloveně pomalá, řekli bychom spíš trochu utahaná. Celkovému dojmu ze hry nepomáhá ani její systém. Na začátku jednoduše sednete do vznášedla a jdete si to rozdat s ostatními v prvním závodu. Časem se vám otevírají další závody, vznášedla i piloti, ovšem jakoukoliv zmínku o příběhu byste hledali zbytečně i přesto, že k němu různorodé složení pilotů doslova vybízí. Absence nějaké story nebo zákulisních taškařic se dá odpustit launchovým titulům, které se především snaží ukázat technické možnosti. Co se ale snaží ukázat Powerdrome, to vážně netušíme. ■

Hodnocení

GRAFIKA	75
HRATELNOST	42
ZVUK	60
TRVANLIVOST	55
CELKEM:	60

Verdikt

Pokud máte pocit, že život začíná až při rychlosti 800 km/h a WipeOut už máte proježdený skrz naskrz, může vás Powerdrome na chvíli zabavit. Vy ostatní ale ruce pryč.

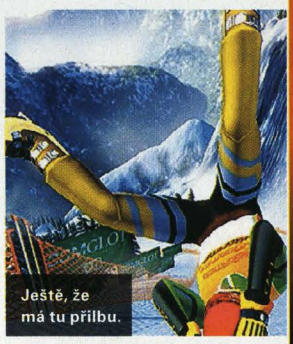
Info
Výrobce: Argonaut Games | **Vydavatel:** Mud Duck | **Distributor ČR:** neznámý | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká
Web: není | **Cena:** neznámá | **Widescreen:** ano | **Podpora 60Hz:** ne | **Zvuk:** stereo | **Memory karta:** 250 kB
Multiplayer: ano, 2 hráči | **Online hraní:** ne | **Obtížnost:** středně těžká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

I v létě je možné lyžovat!

Alpine Skiing 2005

TEXT: Michal Jonáš

Zimní sporty se ve hrách s výjimkou hokeje zase tak často nevidí, takže jsme vděční i za malou vločku v podobě lyžařského simulátoru Alpine Skiing 2005. Sice netušíme, proč ten letopočet v názvu, protože hra nemá žádnou licenci, takže všichni jezdci i náčiní jsou smyšlené. Jedinou výjimkou je půltucet lokací, které se pyšní známými jmény jako Val D'isere, nebo Garmisch. Potěší pečlivá tvorba závodníka pěkně od píky, kdy kromě jména, helmy a lyží volíte i národnost, jež může být kupodivu také česká. Na výběr je čtvero disciplín: sjezd, super G, obří slalom a slalom. Slalom je ovšem pouze zmenšená verze „obřáku" a do toho skutečného má hodně daleko. Závodní nabídka kromě rychlého skluzu a cvičné jízdy zaujme především kariérou, jež zastřešuje trojici světových lig různých obtížností. Bodovým umístěním vyděláváte peníze, ty zas vrážíte do lepšího vybavení, trenéra a také specialisty na voskování. Před závodem si na svoje vítězství můžete i vsadit. V kalendáři máte sice zastoupení všech typů závodů, ale je jen na vás, které si vyberete. Sjezdovky jsou ale mrtvé, diváci jsou prakticky pouze u dojezdu. Obtížnější svahy mají i skokánky a znatelně větší sklon, jinak ale čekejte hodně sterilní pláně bez špetky nápadu. Posed lyžaře připomíná spíše děcko než profesionála v kombinéze. Opakovačky mají k TV přenosu daleko a při jízdě slyšíte jen tiché šustění sněhu, na proudění vzduchu a pořádné povzbuzování se jaksi zapomnělo. Grafika poukazuje na jasný béčkový titul a prostorové ozvučení raději zcela chybí. Jediným opravdu kvalitním aspektem je TV komentář, který licituje vaši jízdu mnohdy suchými hláškami. Alpine Skiing tak jako tutová „budgetovka", ovšem za plnou cenu, zaujme snad jen notorické lyžníky. Pro ty ostatní nenabízí nic extra, co by nahradilo tradiční igeliták a kopec před barákem. ■


Ještě, že má tu přilbu.

Jen ten oblouk nepocurvit.

Hodnocení

GRAFIKA	65
HRATELNOST	60
ZVUK	55
TRVANLIVOST	50
CELKEM:	55

Verdikt

Chtít po průměrné lyžovačce bez skutečných závodníků a soutěží plnou cenu je nehoráznost. Doporučujeme tak pouze skalním lyžařům, aby v létě nevyšli ze cviku.

Info
Výrobce: Midas Interactive | **Vydavatel:** Midas Interactive | **Distributor v ČR:** Game Line | **Web:** www.midasinteractive.com | **Datum vydání:** 10. 6. 2005 | **Cena:** Cena: 1499,- | **Widescreen:** ano | **60 Hz:** ne | **Zvuk:** Stereo | **Multiplayer:** ano, 12 hráčů | **Online hraní:** ne | **Angličtina:** lehká | **Obtížnost:** středně těžká | **Přístupnost:** snadno se naučíte

novinky

FREE RUNNING

Volnost, žádné překážky, nic, co vás může zastavit. Kde ostatní chodí, vy skáčete, kde se ostatní zastaví, vy šplháte. Toto je filozofie Parkouru. Sportu, ve kterém se snažíte dostat z jednoho místa na druhé v co nejkratším čase. Ten se teď díky hře Free Running dostane i na naše PSP. Pády z deset metrů vysokých budov jsou na denním pořádku, stejně jako přeskakování stojících či jedoucích aut. Kdo z vás někdy Parkour viděl na videu, ví, že to, co mu rozhodně nechybí, je adrenalin. Hra se bude odehrávat v centru Londýna i jeho okolí. K dispozici budeme mít několik módů, například Free Race, Race'n Chase, Time Attack, Free Style a Target Hit. Během honiček budete moci využít na čtyřicet různých pohybů a triků ke zdolávání různorodých umělých nebo přírodních překážek. Hra bude mít licenci firmy Adidas, takže si ohákneme svého maníka přesně podle poslední módy. Zastoupena bude rovněž podpora WiFi multiplayeru. ■

Info
Výrobce: Core Design Ltd.
Vydavatel: Eidos Interactive
Žánr: adrenalinový sport
Datum vydání: 1. 11. 2005

FOOTBALL MANAGER 2006

Měli jsme tu možnost zavítat na předváděčku nového Football Managera. Nová verze nabídne hráčům mnoho novinek, nicméně ti, co měli někdy s manažery zkušenost, jistě vědí, že je to záležitost hodně časově náročná. Proto nás autoři ujistili, že verze pro PSP bude v lecčems mnohem jednodušší než hra pro PC. Verze 2006 nám přinese aktuální soupisky hráčů z lig více jak šesti zemí, každý hráč bude mít svoji historii, zakomponován bude i vliv médií nebo plně interaktivní systém šmeliny fotbalistů s propracovaným smlouváním. Majitelům PSP by se tak mělo dostat nejvěrohodnějšího simulátoru fotbalového managementu, který by je měl zabavit na stovky a stovky hodin. ■

Info
Výrobce: Sports Interactive
Vydavatel: Sega
Žánr: manažerský simulátor
Datum vydání: konec roku

50CENT: BULLETPROOF

Známý rapper nezůstane jenom u filmu, ale vpadne i do našich handheldů v drsné akční řežbě. V Bulletproof nepronikneme do zákulisí baletní školy v Harlemu, jak by si někdo s mizernou znalostí angličtiny mohl myslet, ale do drsného gangsterského podsvětí. Přeci jenom sám pan Fifty měl v gangu něco odvrzáno a ve skutečnosti moc neprůstřelný nebyl (devět kulek v těle mluví za vše). Hra slibuje, stejně jako její další inkarnace, kvalitně napsanou zápletku, kde drogy a korupce vedou až na ta nejvyšší místa a možná se dočkáme i nějakého vládního spiknutí. Na starosti ji má producent mafiánského seriálu Rodina Sopránů, takže by tady jistá kvalita být mohla. Jediné, z čeho máme trochu strach, je to, že hra bude propojena i s rapperovým životopisným filmem Get Rich or Die Tryin, který bude mapovat jeho cestu z ulice na výsluní reflektorů. Pak nám jistě dáte za pravdu, že to moc vládními konspiracemi nevoní. ■

Info
Výrobce: High Voltage
Vydavatel: Vivendi Universal
Žánr: akce
Datum vydání: podzim 2005

DAXTER

Jistě znáte dvojici Jaka a Daxtera, kteří se svojí hopsačkovou ságou už nějaký ten pátek kralují na PlayStation 2. Teďka se však dostanou na PSP a hlavní role se chopí právě malý Daxter. Musí totiž najít a osvobodit svého přítele Jaka ze zajetí, čímž budeme odhalovat události, které předcházely hře Jak II. Jinak vše zůstane při starém. Můžeme se těšit na fešný design postaviček a lokací, stejně tak jako na plný hrnec dobré zábavy. Samozřejmě se podíváme na stará známá místa, která budou mixem lokací z druhého a třetího dílu série. Chybět ovšem nebudou ani levely úplně nové. Dohromady nám jich Daxter na PSP nabídne 15 s 25 misemi. Bonusem pro fanoušky bude otevření nového bonusového obsahu – nových levelů a zbraní, při spojení s chystaným Jak X. ■

Info
Výrobce: Ready at Dawn
Vydavatel: Sony
Žánr: hopsačka
Datum vydání: Q2 2006

GRIPSHIFT

Tento nenápadný titul se honosí hodně divnou kombinací žánrů. No řekněte sami, dokážete si představit akční závody s příměsí logických puzzlů a kaskadérských kousků? GripShift nabídne šest závodních postaviček, sto závodních levelů rozesetých po čtyřech světech – poušť, džungle, led a horor. Pokud vás přestane závodění bavit, můžete se pustit do bowlingu, kde jsou místo kuželek tučňáci, případně nějaké další z osmi miniher. Hru má pohánět vypiplaný grafický engine, který nejenže bude dotvářet vtipnou arkádovou vizualizaci, ale také bude podporovat všemožné grafické efekty, aby měli hráči stále na co koukat. Nebude chybět ani editor vlastních tratí a WiFi multiplayer pro čtyři lidi. ■

GRAND THEFT AUTO
LIBERTY CITY STORIES

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

GTA na PSP překvapivě nenabídne tak pestrou škálu možností jako San Andreas. Nebudeme si pěstovat muskulaturu, nebudeme se učit bojová umění a vůbec celý strom dovedností a jejich vylepšování utnuli autoři pilou hezky u země. Hratelností a nabídkou možností bychom se měli ocitnout někde napůl cesty mezi Liberty City GTA3 a Vice City. Dokonce bychom neměli ani umět plavat. Na druhou stranu si budeme moct svého mafiósa nechat oháknout do něčeho pohodlnějšího, než jsou vietnamky a tepláková souprava. Jistě vás také potěší, že k dotažení hry na 100 procent budete muset obětovat nějakých 80-100 hodin čistého herního času. To je hodně pěkné číslo, když vezmeme v potaz, že PSP je jen takovým zabíjákem nudy na cestách nejen po krásách zemí českých. ■

Info
Výrobce: Sidhe Interactive
Vydavatel: Sony
Žánr: závody
Datum vydání: konec roku

Info
Výrobce: Rockstar Games
Vydavatel: Rockstar Games
Žánr: akce
Datum vydání: Q4 2005

TEXT: Petr Vlášek

Fifa 06

Zaskóruje další díl slavné série na téměř nepošlapaném trávníku PSP?

Červené to vzrušuje.

Electronic Arts chystají, tak jako každý rok, novou Fifu, která přesným bodlem zamíří na PSP. Hlavní snahy se upínají k tomu do hry zapracovat rozdělení hráčů mezi týmy až na poslední chvíli, aby seděly přestupy pro sezónu 2005/2006. Nicméně transfery ve fotbale jsou na denním pořádku, a proto EA začlenila do hry možnost stáhnout si upgrade, který bude obsahovat aktuální umístění hráčů v klubech po celém světě. Bohužel se plánuje pouze jeden takový a bude dostupný pravděpodobně po ukončení sezónních přestupů. Mezi klasické módy obsažené ve hře, jakými jsou například Tournament, Exhibition nebo Training, přibudou dva nové – Comeback a Rout. V těch si budete moci zahrát některé z veledůležitých utkání fotbalové historie. Doufáme, že mezi nimi bude i finále ME Česká republika vs. Německo 1996. Nově se nám také dostane minihra zvaná Juggling. Při jejím hraní si otočíte PSP do vertikální polohy, vyberete hráče a driblováním se budete snažit udržet míč ve vzduchu co nejdéle. Při provádění triků se vám bude nabíjet malý power bar, umístěný vlevo na obrazovce. Po jeho naplnění se zvedne level, obtížnost a odemknou se nové triky. Grafika hry bude opět o Zidanův chlup propracovanější stejně jako animace hráčů. Těšit se můžeme na přesnější vypilování obličejů a hlavně plynulejší framerate. Očekávat máme nové stadiony, mezi nimiž budou například Soul, Gragao, Jose Alvalade nebo Millenium Stadium. O zvukové stránce hry se toho prozatím moc neví, ale je jisté, že v tomto nás Electronic Arts určitě nezklamou. Také byla potvrzena podpora multiplayeru přes WiFi. Fifa 06 opět přikluše s plnou licencí, jež čítá na deset tisíc hráčů, jedenadvacet ligových soutěží a již zmíněné stadiony. Poslední věcí, kterou vám prozradíme, jsou hlavní hvězdy, takzvané Cover Stars. Pro ročník 2006 jimi budou Wayne Rooney a Ronaldinho. ■

No name.

Juggling v akci.

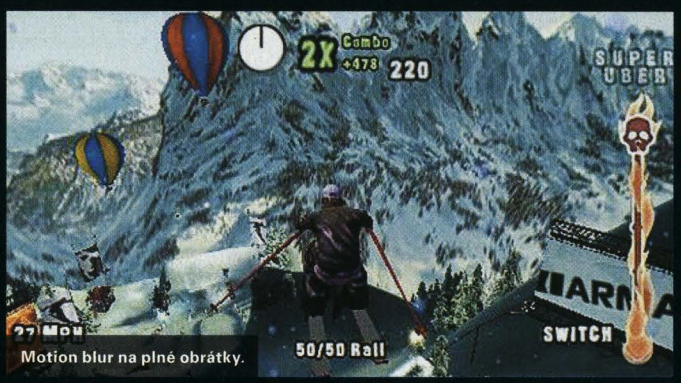
Fifa 06

Info
Výrobce: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Žánr: fotbal
Datum vydání: zima 2005

SSX On Tour

Tou cestou mechovou vzhůru na sjezdovku...

Kdo nezná SSX, ať zvedne ruku! Bezpochyby nejlepší SNB hra pro konzole přichází na Portable a dáme svoje zánovní Atomicy do frcu, jestli to nebude pecka. Úroveň dnešního freestyle skiingu je tak vysoko, že si se snowboardem nijak nezadá. Autoři proto do SSX začlenili možnost jezdit i na lyžích. Jak to asi vypadá, jste mohli vidět v minulém PlayON. Divočit budeme v několika různých herních módech. Jedná se o Quick Play, kde se nově nahrané výsledky promítnou i do módu druhého - kariéry. Jejími hlavními součástmi by měly být disciplíny Race, Slope Style a Big Air. V nich si užijeme patnácti různých tratí ve sto závodech. Protože PSP má, jak všichni víme, pouze dvě trigger tlačítka (R + L), zatímco Dualshock má triggery čtyři, bude ovládání hry trochu odlišné od PS2 verze. Aby se nesnížil počet možných triků, které můžete se svým riderem vyprásknout ve skoku, budou se některé provádět kombinací stisknutých tlačítek. Tím dosáhnete různých chytů, otoček, salt nebo kombinací všeho toho dohromady. Kromě starých známých věcí se nám představí i pár nových triků včetně tzv. Monster. Zezačátku bude obtížné zapamatovat si, jaká kombinace co provede, ale až se to naučíte, budete na sto procent lepší než Vojta Kotek. Grafika bude navoskovaná a vyleštěná do posledního detailu včetně podpory různých particle efektů a motion bluru. Zahrát si budeme moci za čtyřicet různých charakterů (bohužel Vojta K. a Lukáš B. budou podle našeho informátora chybět), používat deset druhů lyží a snowboardů. Zvuk bude, jak už je u „elektronických umění" zvykem, na té nejlepší úrovni. O kvalitě hudby, kterou si budete moci poslechnout v EA Pocket Traxx, stejně jako ve všech nadcházejících titulech od Electronic Arts, nebude pochyb. Potvrzen je i WiFi multiplayer, takže se skutečně máme na co těšit! ■



Motion blur na plné obrátky.

Grafika je pěkně detailní.

Těch stromů je až moc.

Mukl na startu.

SSX On Tour

Info
Výrobce: Electronic Art
Vydavatel: Electronic Art
Žánr: sport
Datum vydání: listopad 2005

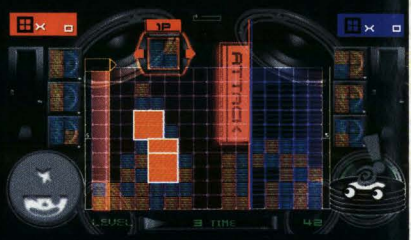
Lumines

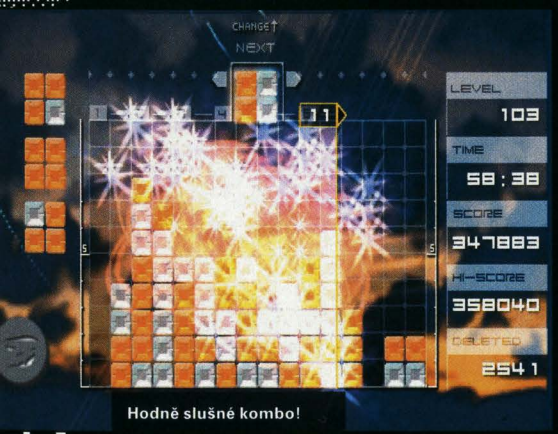
Logická hra, která vás doslova ozáří.

Málokdy se stane, že se jako launchová hra pro novou konzoli objeví logický rychlík, a ještě méně obvyklé je, aby to byla pořádná pecka, která zábavou strčí do kapsy leckterou graficky vychytanější a „atraktivnější" hru. Lumines to dokázaly. Jednoduchý koncept, v kombinaci s velice chytlavou hratelností, množstvím bonusů, příjemnou grafikou a skvělou hudbou, jako by utekl z lopaty Nintenda DS. Celá hra je, stejně jako devadesát procent logických rychlíků, postavena na základech prastarého tetrisu. Z horní části obrazovky vám padají čtverce 2x2 pole, složené ze dvou různých barev. Z těchto čtverců se snažíte vytvořit obdélníky a obrazce stejné barvy o minimálním počtu 2x2 pole. Po úspěšném složení obrazec z displeje nezmizí hned, ale čeká, až po něm přejede linka jezdící v pravidelných intervalech zleva doprava. Stačí pouhá chvilka, aby se vám hra dostala do krve. Naučíte se skládat obrazce těsně před jedoucí linku ve snaze o rychlé vyčištění hrací plochy nebo za jedoucí linku, tím vše zdržet a pokusit se o sestavení složitějších a více bodovaných obrazců. Tímto způsobem střádáte body a postupujete na vyšší levely a odemykáte nové skiny a hudbu. U každého skinu hraje jiný song a vy k němu pohybem čtverce, jeho otáčením, posunováním a skládáním obrazce vytváříte další samply a tím vlastně dotváříte celou skladbu. Je to jednoduché a geniální. Nutno zde podotknout, že věci, které vám pere Lumines do uší, na Country rádiu jen tak neuslyšíte. Hudba není nic pro obyčejného konzumenta. Jde především o různé mixy Ambientu, Chilloutu, Downtempo nebo Psychadelic či Deep House. Jedině při hraní se sluchátky si vychutnáte skvělý sound. V herních módech toho Lumines nabízejí tak akorát. Je tu klasický mód, kdy skládáte, skládáte a snažíte si odemknout nová prostředí a hudbu. Pak je tu Single Skin Mode, ve kterém si vyberete prostředí s hudbou a hrajete, dokud vám neupadnou prsty, nedojde baterka nebo vás kostky nezasypou. Dále jsou tu hry na čas, 60, 180, 300 a 600 vteřin. V nich máte za úkol dosáhnout předepsaný počet smazaných obrazců (pro 60 vteřin je to 50 obrazců), což se zdá jednoduché, ale jde o zdaleka nejtěžší mód ze všech. Dále je přítomen docela obtížný VS mód proti CPU, kdy se vám obrazovka rozdělí na půlky a vy se snažíte skládat rychleji a lépe než protivník. Po každém přejetí linky a odstranění obrazců se porovná, kdo je lepší, a podle toho se bariéra mezi vámi a CPU posune v neprospěch toho horšího. Jako poslední a hodně zábavný mód je tu puzzle. V tom musíte v předepsaném čase složit obrázek, například šipku, žirafu nebo krokodýla. Samozřejmostí je i WiFi multiplayer pro dva hráče v módu VS, o kterém mohu říct jen jedno: je smrtící!

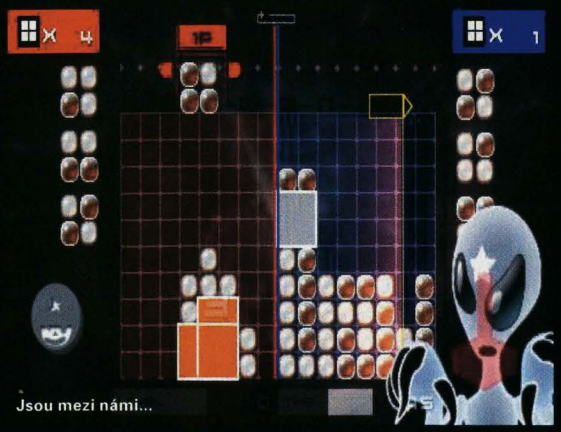
Ukázka VS módu na totálně nepřehledném skinu

Po grafické stránce není hře co vytknout. Prostředí, ve kterých hrajete, jsou atraktivní a efekty také. Při některých skladbách se vypisují přes obrazovku slova podle toho, jak zrovna skládáte obrazce. Někdy prostředí různě tmavne nebo se lehce mění. A hratelnost? Je prostě neuvěřitelná. Můžete hrát prakticky neustále. Nepotřebujete je hrát dvě hodiny v kuse pro dobrý zážitek. Stačí si hru zapnout na pět minut při čekání na zastávce nebo posezení na toaletě (z vlastní zkušenosti). Ale pozor, je to návykové a nebezpečné. Při jednom takovém čekání na autobus jsem se do hry zabral tak, že mi ono žihadlo málem ujelo. Lumines jsou jednoduše hrou, kvůli které stojí za to si novou PSP koupit! ■





Hodně slušné kombo!


Jsou mezi námi...

Hodnocení

GRAFIKA 90
Rozmanitá, ostrá, plná efektů.

HRATELNOST 100
Přibije vás k displeji na pár měsíců.

ZVUK 100
Nejsilnější stránka hry! Dokonalá hudba.

TRVANLIVOST 100
U tohoto typu her? Snad navždy!

CELKEM: 97

Verdikt

Lumines jsou logický rychlík s výbornou hudbou, ke kterému se budete dlouho a rádi vracet.

Info

Výrobce: Q Entertainment | **Vydavatel:** Ubisoft | **Distributor ČR:** Sony | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká | **Web:** http://www.ubi.com/UK/Games | **Cena:** 1399,- | **Multiplayer:** 2 hráči | **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

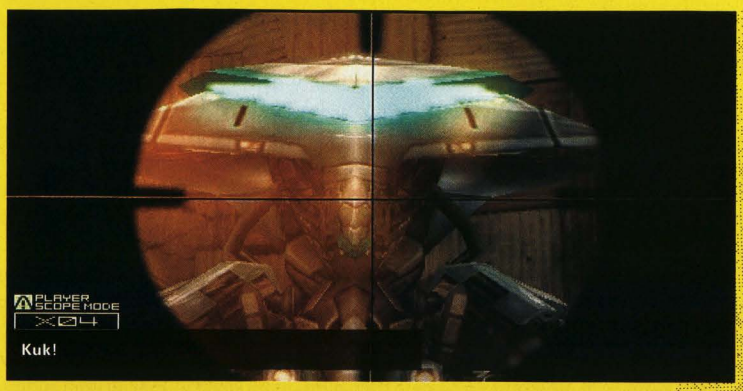
Coded Arms

Armádní tréninková virtuální realita a nezbedný hacker. Může to dopadnout dobře?

Info

Výrobce: Konami studios | **Vydavatel:** Konami | **V prodeji:** právě teď | **Angličtina:** lehká | **Web:** www.konami.jp/gs/game/coded_arms | **Cena:** 1499,- | **Multiplayer:** ano, 4 hráči | **Obtížnost:** střední | **Přístupnost:** snadno se naučíte

Všechno je jednou poprvé. Někdy je to poprvé lepší, někdy je to horší. Na PSP si to své odbývá také FPS (first person shooter) akční hra. Od Coded Arms (dále CA) se hodně očekávalo a vkládaly se do ní velké naděje, jak to tedy dopadlo? Příběh hry se odehrává ve virtuální realitě zvané A.I.D. Ta byla vytvořena jako výcvikový program na trénink vojáků pro případnou invazi vetřelců. Dřív, než k tomu došlo, byl celý projekt zrušen a systém ponechán v rozpracovaném stavu. Vy jste v kůži hackera, který se do tohoto programu naboural. A.I.D. se skládá ze třech velkých světů, z nichž každý je rozdělen na několik levelů. Ty jsou náhodně generované, což je plus v tom, že nikdy nepůjdete stejnou úroveň dvakrát. Na své cestě hackingem A.I.D.y potkáte celou řadu nejrůznějších více či méně povedených nepřátel a potvor - od klasických vojáků přes roje hmyzu, mutanty, různé druhy mechanických pavouků až po obrovské robotické kolosy. Samozřejmostí je finální a patřičně tuhý boss na konci každého ze tří světů. Do všech těch kreatur samozřejmě nebudete mlátit USB kabelem nebo krabičkou od UMDéčka. K opruzování vetřelců vám poslouží na třicet různých zbraní od základní pistole přes brokovnici, útočnou pušku, sniperku až po plazmový raketomet či napalm (taky milujete vůni napalmu po ránu?). K dispozici vám budou různá brnění a dojde také na power-upy jako nekonečno nábojů, neviditelnost či zvýšení damage. Grafika hry je velice povedená. Textury se sice opakují, ale jsou ostré a detailní. Ztvárnění nepřátel je na tom obdobně, stejně jako různé efekty. Ať už výbuchy, třesoucí se obrazovka při střelbě z útočné pušky, nebo nabíjení zbraní. Taktéž zvuková stránka CA je kvalitní. Všechny efekty zbraní, zvuky chůze měnící se podle materiálu podlahy atd. Všechno na jedničku. Bohužel atmosféru sráží hudba, která jí moc nepřidá. Ovládání hry zpočátku bude mnohým působit nemalé problémy, zjednoduší to autoaim, nakonec se vám však dostane pod kůži a zjistíte, že je to ideální řešení. S hratelností jsou na tom CA docela podivně. Může za to už zmíněné generování levelů. Vše je tvořeno čtvercovým půdorysem, jiný úhel, než je devadesát stupňů, budete hledat těžko. V pozdějších fázích hry se kvůli tomu hlásí o slovo značný stereotyp. Herní čas se pohybuje okolo dvaceti hodin, což je slušná hodnota. I přes generování levelů si ale těžko CA znovu zahrajete. Díky bohu je zde WiFi multiplayer. Podporuje maximálně čtyři hráče a je jedním slovem skvělý! Množství zbraní stejně jako generované jednoduché levely jsou tím pravým kořením! Bohužel u nás bude zřejmě jedinou cestou k PSP multiplayeru hra podporující GameSharing, a tou Coded Arms nejsou. Leží zde rychlá střílečka s náhodným generováním levelů, které využijete pouze u multiplayeru, pěknou grafikou, ale odfláknutou architekturou a množstvím zbraní a nepřátel. Hodně dělá výborný multiplayer, u kterého jsme na vahách, jestli u nás dojde využití. Na druhé straně pak je nulová nutnost hrát hru více než jednou. ■



Hodnocení

GRAFIKA 80
Rozmanitá, ostrá, plná efektů.

HRATELNOST 95
Pár desítek levelů vám postačí na dvacet hodin.

ZVUK 70
Zvuk zbraní nemá chybu!

TRVANLIVOST 60
Pokud máte kamaráda s PSP a ochotou investovat do stejné hry kvůli WiFi.

CELKEM: 70

Verdikt

Coded Arms jsou kvalitní akcí s téměř nulovou replayabilitou a kvalitním multiplayerem, který však u nás docení málokdo.

TEXT: Ondřej Kolanda

ASPHALT URBAN GT
Nezávoďte za volantem

Co je komu po foťácích? Kdy se už konečně začnou vyrábět telefony s integrovaným volantem?!

Podporované telefony: Alcatel OT556, OT556T, OT565, OT756, LG L1400, **Motorola** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980, **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Sagem** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T, **Samsung** D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E730, E800, E800, E810, E820, E850, X460, X480, X640, Z105, Z107, Z130, Z300, Z500, ZM60, **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, V902, **Siemens** C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, S66, SL65, **Sony Ericsson** F500i, K500, K700, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500,Z600,Z800

Ale fajn, pro tentokrát to ještě vydržím a zapařím si drsné závody od Gameloftu na miniaturní klávesnici mé 3230ky. Zčásti také proto, že si hra nehraje na bůhvíjaký simulátor a ovládat lze na většině z pořádného balíku podporovaných telefonů velice jednoduše a intuitivně.

Po vzoru klasického rozložení závodních her nabízí i AU volbu mezi módem sólo jízdy a kampaně, který je o poznání zajímavější. Ve dvou typech závodů, buď s jedním protivníkem v duelu nebo proti sedmi v klasickém klání, se snažíte o nejlepší možný výsledek, který by vám zajistil přísun peněz. Jejich použití je pak samozřejmě nasnadě v podobě odemykání tratí (celkem 8) a lepších vozů. Těch je celkem 9 a najdete mezi nimi i elitní kousky jako Lamborghini Murcielago nebo Ford GT. Výši patřičné odměny ovšem neurčuje pouze pozice ve výsledkové listině, ale také odvážný styl jízdy, těsné předjíždění, rychlost naměřená na policejním radaru, rozbořené zátarasy a další z mnoha prvků. V zuřivé honbě za kredity musíte ale počítat s tím, že na silnicích jsou i nástrahy, které vás nepříjemně zpomalí, jako policejní odchyt ať už motorizovanou jednotkou nebo vrtulníkem, zpomalovací retardéry nebo kontakt se soupeřovým kufrem.

Arkádovitá jízda v Asphalt Urban GT je zkrátka jednolitou akcí, v níž se neustále něco děje, možná by skoro stálo za to, aby se jízda o malinko zpomalila, protože jakmile se hráč probojuje k výkonnějším modelům aut, už není v jeho silách, aby v takové rychlosti všechny nástrahy tratí vnímal. Přitom zpomalit nemůže, neboť soupeři nejsou žádní nazdárkové. ■

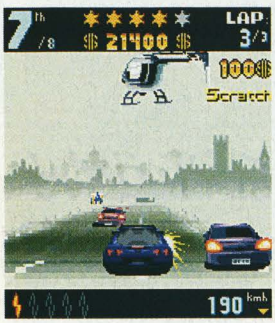
inzerce
Pro objednání pošlete SMS:
PL HKKTF na číslo: 9002240,
cena: 80 Kč s DPH
Informace pro objednání v SR:
SMS pošlete na číslo: 6669
cena: 108 Sk s DPH

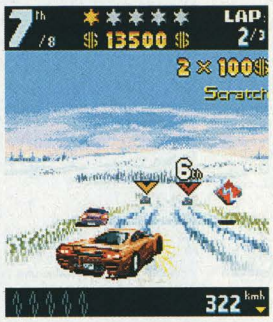
Hodnocení

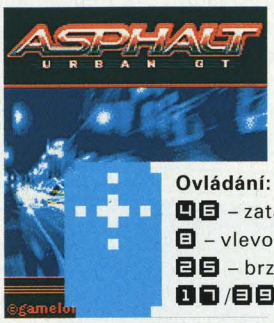
64

Verdikt

Akcí natolik nabité automobilové silniční závody, až se normální smrtelník při jízdě malinko přestává orientovat.







Ovládání:
4 6 – zatáčení doleva/doprava
8 – vlevo
2 5 – brzda
1 7 / 3 9 – krátkodobé turbo zrychlení

MADAGASCAR – GOING WILD
Logika se zvířátky

Java hrami podle filmové předlohy se v poslední době jakoby roztrhl pytel. Nejdřív tu byla Válka světů a teď tu máme Madagascar plný animovaných zvířátek.

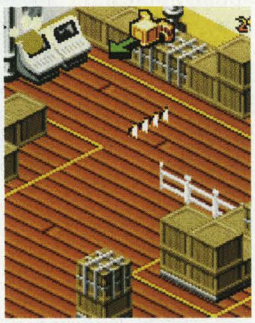
Podporované telefony:
Motorola V300, V500, V525, V600, V400, C450, C500, **Nokia** 3510, 3530, 8910i, 7210, 5100,6100, 6610, 6220, 3200, 6225, 3100, 3105, 3300, 6820, 6200, 3125, 3205, 6560, 6585, 6610i, 7200, 7250i, 6800, 6810, 6820, 6230, 3220, 5140, 7650, 3650, 3660, 3600, 3620, 6600, 6630, 7610, 6260, 6620, 3230, N-GAGE, N-GAGE QD, **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75, MYX7, **Samsung** E700, P400, D500, **Sharp** GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30, Siemens C65, CV65, SL65, CX65, CXV65, M65, S65, SX1, P400, E710, **Sony Ericsson** K700i, Z1010, F500i, K300i, Z600, T610r1, T610r2, T630, S700i

Zápletka hry je stejná jako ve filmu. Zvířatům v zoologické zahradě se prostě přestane líbit, že jsou držena v zajetí, a rozhodnou se utéct. O tom ostatně vypovídá na můj vkus až příliš dlouhé a příliš konverzační intro.

Po jeho zhlédnutí, či spíše přečtení se ocitnete v roli lva, který má za úkol vysvobodit všechny ostatní. To probíhá tak, že chodíte sem a tam po několika lokacích a snažíte se přijít (většinou stylem pokus-omyl) na to, jaká kombinace spínačů otevírá dvířka klece s vězněnými kamarády. Na některé spínače je ovšem třeba dotlačit bedýnku, která je zatíží. Někdy ji musíte transportovat přes celkem problematická místa a dávat si přitom pozor, abyste ji nepřitlačili ke stěně, protože už s ní pak nehnete. Zkrátka, takový malý Sokoban, i když zdaleka ne tak komplikovaný.

Komplikace obstarávají zejména lidé, kteří bezcílně bloumají sem a tam. Můžete se jich sice jednoduše zbavit tak, že na ně jako správný lev skočíte, ale to vám ubere trochu zdraví a vzhledem k tomu, že stále přicházejí noví a noví, to pro vás může mít fatální následky. Proto je lepší předvést jakousi speciální kreaturu, kdy se lev po stisknutí příslušné klávesy postaví na jednu nohu, roztáhne přední pracky a strašlivě zařve. To přivodí nebohému návštěvníkovi bezvědomí a vy zase máte klid na řešení hádanek.

V dalších úrovních se setkáte s nutností řešit některé logické oříšky za pomoci dvou zvířátek, ale bohužel tvůrci hry z toho nevytěžili vše, co by mohli. Nesmíme se divit, hra je cílena hlavně na děti. Tomu taky odpovídá grafika: hezky prokreslená a až příliš infantilní. Jen to má chybu, že pokud není ono dítko schopné číst anglické texty, bude připraveno o příběh prokládající jednotlivé úrovně. ■



Ovládání:
2 4 6 8 – pohyb
5 – skok, tahání/tlačení předmětů
levá kont. klávesa
– řvaní = zastrašování

Hodnocení

65

Verdikt

Madagascar – Going Wild je jednoduchá logická hra pro děti. Tomu odpovídá i nepříliš vysoká obtížnost a tudíž i nízká trvanlivost.

inzerce
Pro objednání pošlete SMS:
PL HGWFF na číslo: 9002240,
cena: 80 Kč s DPH
Informace pro objednání v SR:
SMS pošlete na číslo: 6669
cena: 108 Sk s DPH

TEXT: Marek Doubrava

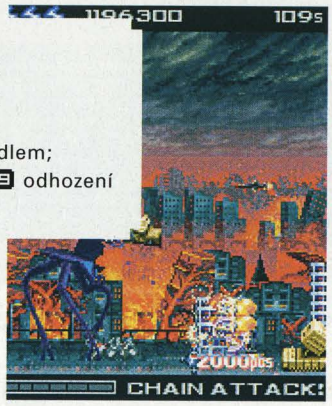
WAR OF THE WORLDS - Válka světů na mobilu

Válčit s mimozemskými silami už dnes nikoho neuchvátí. Postavte se však na jejich stranu a zkuste si jejich práci v obrovském monstru jménem „tripod". Je ničení světa stejně obtížné jako jeho záchrana?

Nebýt spisovatele H.G. Wellse, nevznikla by vize o obrovském tvorovi, jenž ničí povrch naší planety. Nebýt Stevena Spielberga, neexistoval by film s příběhem začínajícím někdy v červnu roku 2005, kdy se kousek od Osaky něco obrovského vynořilo ze země a zamířilo mezi lidi. No a nebýt Gameloftu, neměli bychom možnost mít to vše na svém mobilu a projít si 13 nadupaných úrovní po polorozpadlých městech, kde se zbytek lidstva snaží zmobilizovat své síly a klást alespoň nějaký odpor vůči obrovským „tripodům". Začínáte v New Jersey, kde se seznámíte s pohybem a schopnostmi, kterými vaše trojnožka disponuje. Pro začátek je dobré vědět, že váš mimozemský přístroj je nezničitelný, takže s ním můžete provádět jakékoliv kousky. Hrajete však na čas. Každou úroveň musíte projít, než uběhne časový limit, a k vašemu zpomalení budou přispívat lidé, různé budovy a další nepřátelské síly.

Se zbraněmi jste na tom velmi dobře. Neomezené množství máte základní zbraně, kterou představují ohnivé střely. Chrlit je můžete v libovolném množství a jejich účinek je postačující na většinu lidských sil. Mimo této zbraně lze využít i síly vašeho stroje. Některé z nepřátel lze uchopit dlouhými chapadly a následně je odhodit. Avšak ve chvíli, kdy se kolem vás objeví vrtulníky, čluny, budovy i letadlo, které bude spouštět miny, je lepší využít speciální zbraně. Ta po malé chvíli vyčistí prostor kolem vás a na obrazovce zbudou jen body, jež se po chvíli připočtou k vašemu skóre. Po dokončení hry si můžete dát repete a pokusit se nahrát lepší bodové výsledky, což prodlužuje trvanlivost hry na vašem mobilním telefonu. ■

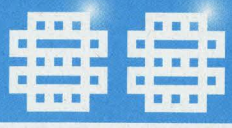
Ovládání:
4 6 – pohyb tripodem
2 8 – pohyb kurzorem
5 – střelba
1 9 – uchopení chapadlem; opětovným stiskem 1 9 odhození
3 7 – speciální útok



Podporované telefony:
Alcatel 556, 557, 565, 756, 757, **Motorola** C380, C385, C650, C975, E1000, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980, **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Sagem** myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T, **Samsung** D500, E310, E320, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X460, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, **Siemens** C65, C65V, CT65, CV65, CX65, CX75, CXT65, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, SK65, SL65, **Sony Ericsson** F500i, J300, K300, K500, K508i, K600, K700, K750, S700i, T610, T616, T630, V600, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

inzerce
Pro objednání pošlete SMS:
PL HEJEF na číslo: **9002240**,
cena: **80 Kč s DPH**
Informace pro objednání v SR:
SMS pošlete na číslo: **6669**
cena: **108 Sk s DPH**

Hodnocení



Verdikt

Tom Cruise se sice ve vašem mobilu neobjeví, ale i bez něj je Válka světů působivý titul plný akce, střelby a kvalitních efektů. Gameloft opět dokázal, že jeho jméno je zárukou kvality. Připravte se na 13 úrovní, které na první pokus rozhodně nedohrajete.

XIII Akční plošinovka

Svět ve hře XIII je plný zákeřných grázlů, pastí, obtížných překážek a pouze dvou kladných postav. Dokonalý mix pro stvoření akční plošinovky.

Těm, co se pohybují ve světe her, by měl název XIII určitě něco říkat. 3D FPS střílečka se stejným názvem od Ubisoftu je dostupná nejen na PC, ale i na X-Boxu, PSX 2 a GameCube. Pokud jednu ze zmiňovaných konzolí vlastníte, pochybuji o tom, že byste si tak kvalitní dílko nechali ujít. Ale zpět k verzi od Gameloftu, která není ve 3D, ale ve 2D jako elegantní plošinovka.

Začínáte kdesi na pláži, kde se probouzíte a přemýšlíte nad tím, co se vlastně stalo. Abyste došli k odpovědím na své otázky, musíte se vydat na cestu pláží, kde na vás již netrpělivě čekají první protivníci. Než se k nim však dostanete, potkáte se s vaším úhlavním nepřítelem, kterého budete během hry často potkávat. Ale nepředbíhejme a vezměme to postupně.

Již od začátku se vás hra snaží upoutat svým neodhaleným dějem, jenž by vás měl hodně zajímat. Abyste tedy zjistili, jaké je vaše poslání, musíte se vydat určenou cestou, kde na vás nečeká žádné milé přivítání. Vašimi protivníky jsou kumpáni velkého bosse, kteří nejsou sice nejchytřejší a lze je snadno obelstít, ale když se sejdou ve větším množství, mohou vám přichystat komplikace. Protože jim to moc nemyslí, stačí se jen skrčit a stisknout spoušť. V případě, že se i oni skrčí, lze přeskočit jejich střelu. Říkáte si, jak je to možné? Dalo by se říci, že celá hra běží v „Bullet Time", kdy je vše zpomalené, díky čemuž máte dostatek času na své reakce.

Úvodem byla zmínka o dvou kladných postavách. Tou první jste pochopitelně vy. Druhou je agentka Jones, která vám sem tam pomůže. Hlavně s odstraňováním překážek. Avšak v momentech, kdy všude kolem létá olovo, je lepší se spolehnout na jednu z vašich zbraní. ■

Ovládání:
6 – pohyb vpřed
4 – pohyb zpět
2 – skok
8 – skrčení
7 9 - skluzy
5 – střelba
0 – změna zbraně

inzerce
Pro objednání pošlete SMS:
PL HGLSF na číslo: **9002240**,
cena: **80 Kč s DPH**
Informace pro objednání v SR:
SMS pošlete na číslo: **6669**
cena: **108 Sk s DPH**

Motorola C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V330, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V980, **Nokia**, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6560, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Panasonic**, X200, X400, X60, X700, **Sagem** myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T, myZ-5, **Samsung** E330, E630, E700, E710, E800, E820, X460, Z105, Z107, **Sharp**, GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, **Siemens**, C60, C65V, CT65, CV65, CX65, CXV65, M55, M65, MC60, S55, S65, S65V, SK65, SL55, SL65, **Sony Ericsson**, F500i, J300, K300, K500, K700, S700i, T610, T630, V600, V800, Z500, Z600

Hodnocení

Verdikt

XII má sice parádní grafiku a skvěle se ovládá, ale není zrovna nejdelší. Má pouze sedm levelů, s nimiž se za den poradíte. Dá se však otevřít i další herní mód, díky kterému můžete hrát znovu a nudit se nebudete.

Službu provozuje Expansion Group, a.s., Krajanská 338, Praha 4.
Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00.

Službu provozuje EXPANDEX, s. r. o., Maróthyho 6, Bratislava.
Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

TO NEJLEPŠÍ Z JAVA HER

1. NEW YORK NIGHTS: SUCCESS IN THE CITY

ČESKY | HIT | TIP

Sociální simulátory hýbou nejen světem počítačů a konzolí, ale už i mobilními telefony a New York Nights: Success in the City to jen dokazuje. Tato hra umožňuje simulaci „normálního" života na Manhattanu. Máte zde předplacené apartmá na 40 dní, během kterých musíte prokázat schopnost najít si přátele, zaměstnání, partnera... Pokud se vám to nepodaří, vracíte se zpět k rodičům na předměstí. Život v New Yorku ale není vůbec jednoduchý. Nejprve si musíte vybrat postavu a její charakter. Během vašeho života na Manhattanu budete mít k dispozici mobilní telefon, díky kterému budete mít neustále kontakt s přáteli, informace o vlastní postavě a hlavně budete pomocí SMS dostávat nejrůznější úkoly – ty mohou být oznamovány i ústní formou. Hurá do města! Jakmile si s vámi dá někdo schůzku, buďte dochvilní. Zkrátka, tato hra vám umožní vžít se do role virtuálního avatára, najít si nové přátele a zažít parádní život a spoustu dobrodružství.

© 2005 Gameloft. All Rights Reserved.

pro objednání pošlete SMS **PL HRBFF**
na číslo **900 22 40**
cena **80 Kč** *s DPH*
na číslo **6669**
cena **108 Sk** *s DPH*

Podporované telefony: ***Alcatel*** OT556, OT556T, OT565, OT756 • ***LG*** C2200, C3320, F2300 • ***Motorola*** C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, E790, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V400, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80 • ***Nokia*** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Sagem*** myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T • ***Samsung*** D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E720, E800, E808, E810, E820, E880, X460, X640, Z130, Z300, Z500 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C60, C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S65, S65V, S66, SK65, SL55, SL65 • ***Sony Ericsson*** F500i, J300, K300, K500 K508I, K700, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

2. ASPHALT: URBAN GT

ČESKY | HIT | STÁLICE

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

Vůně spáleného benzínu a škvařících se pneumatik spojená s potem pravých chlapů. Přesně tohle sice Asphalt: Urban GT není, zato je to špičková hra. Adrenalinové závodění a honičky s policií v ulicích největších velkoměst společně s propracovaným systémem vydělávání peněz a odemykání nových tratí a aut nenechají klidné žádné srdce správného mobilního pařana.

pro objednání pošlete SMS **PL HKKTF**
na číslo **900 22 40**
cena **80 Kč** *s DPH*
na číslo **6669**
cena **108 Sk** *s DPH*

Podporované telefony: ***Alcatel*** OT556, OT556T, OT565, OT756 • ***LG*** L1400 • ***Motorola*** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980 • ***Nokia*** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Sagem*** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T • ***Samsung*** D500, D600, E310, E320, E330, E630, E700, E730, E800, E800, E810, E820, E850, X460, X480, X640, Z105, Z107, Z130, Z300, Z500, ZM60 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, V902 • ***Siemens*** C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, S66, SL65 • ***Sony Ericsson*** F500i, K500, K700, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

3. VÁLKA SVĚTŮ

ČESKY | NOVINKA | HIT

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

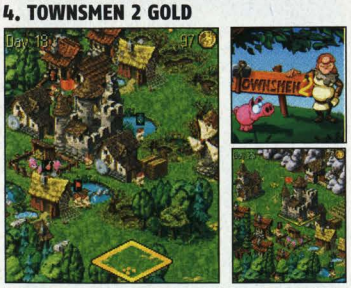
Válka světů je nesporně jedna z nejlepších her svého druhu. Dokonalá grafika a netradiční pojetí jistě zaujme. Ať už jste milovníky akčních arkád nebo ne, určitě neprohloupíte, když sáhnete právě po této hře, v níž se vtělíte do jednoho z tripodů a budete likvidovat nebohé pozemšťany.

pro objednání pošlete SMS **PL HEJEF**
na číslo **900 22 40**
cena **80 Kč** *s DPH*
na číslo **6669**
cena **108 Sk** *s DPH*

Podporované telefony: ***Alcatel*** 556, 557, 565, 756, 757 • ***Motorola*** C380, C385, C650, C975, E1000, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980 • ***Nokia*** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Sagem*** myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myX-4, myX-7, myX5-2, myX5-2T • ***Samsung*** D500, E310, E320, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X460 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C65, C65V, CT65, CV65, CX65, CX75, CXT65, CXV65, M65, MT65, S65, S65V, SK65, SL65 • ***Sony Ericsson*** F500i, J300, K300, K500, K508i, K600, K700, K750, S700i, T610, T616, T630, V600, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

4. TOWNSMEN 2 GOLD

ČESKY | HIT | STÁLICE



Je to skoro neuvěřitelné, ale Townsmen 2 Gold, hra, která se v našem TOPu umisťuje od minulého podzimu pravidelně v první desítce, se pořád drží a nehodlá ustoupit do pozadí ani nyní. Svědčí to o jediném faktu, a to že se jedná o opravdu výjimečnou hru. Budování průmyslu a zemědělství, vedení válečných výprav a obchodování, vylepšování... mimochodem trojka by se měla objevit koncem tohoto roku.

pro objednání pošlete SMS **PL HGXEF**
na číslo **900 22 40**
cena **80 Kč** *s DPH*
na číslo **6669**
cena **108 Sk** *s DPH*

Podporované telefony: ***Alcatel*** 735i • ***Motorola*** C380, C450, E398, E398, E550, E550, MPx220, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V80 • ***Nokia*** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3155, 3200, 3205, 3220, 3300, 3510i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6012, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6110, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7600, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD • ***Samsung*** D500, E300, E310, E316, E330, E700, E710, E800, E810, E820, P400, Z107M • ***Sharp*** GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30, TM100 • ***Siemens*** C65, CF62, CT65, CT70, CV65, CX65, CX70 , CXT65, CXT70, M65, S65, S6V, SK65, SL65, SP65, SX1, SXV65 • ***Sony Ericsson*** D750i, F500i, K500i, K508i, K700i, K750i, P800, S700, T610, T630, V800, Z1010, Z600

5. PLAYMAN SUMMER GAMES 2

ČESKY | TIP

Vlasatý Playman je zpět v nejnovějším pokračování série. I tentokrát na vás čekají čtyři různé disciplíny, a to sprint, hod kladivem, trojskok a hod oštěpem. Oproti vynikajícím předchozím dílům je nové pokračování graficky ještě hezčí a celkově propracovanější.

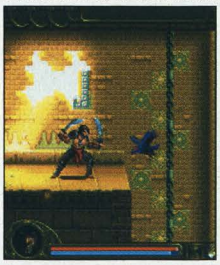
pro objednání pošlete SMS **PL HYLFF**
na číslo **900 22 40**
cena **80 Kč** *s DPH*
na číslo **6669**
cena **108 Sk** *s DPH*

Podporované telefony: ***Motorola*** V300, V303, V500, V525, V600, C380, C385, C650, V180, V220, E398, V3, V550, C975, C980, V975, V980, E1000 • ***Nokia*** 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6230i, 6600, 6610i , 6610, 6620, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7650, 8910i, 7600, 7610, 9300, N-Gage, N-Gage QD • ***Sagem*** myC-52, myV-55, myV-65, myV-75, myX-52, myX-7 • ***Samsung*** SGH-Z105, SGH-Z107, SGH-D410, SGH-D415, SGH-D500, SGH-Z110V • ***Sharp*** GX15, GX20, GX30, 802SH, 902SH • ***Siemens*** C65, CX65, M65, S65, SX1 • ***Sony Ericsson*** K700i, K600i, V600i, K750i, V800, P900, P910i

Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00, infolinka@expansiongroup.cz.
Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Maróthyho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

6. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

TIP | ČESKY | STÁLICE



Hned po svém uvedení zaútočil třetí díl příhod perského prince na vrchol žebříčku. Trojka přináší do tohoto žánru nové a dosud nevídané věci, kupříkladu je to souboj pomocí dvou mečů nebo houpání se na řetězech. Ke všemu přičtěte perfektní grafiku, dostatek úrovní a přiměřenou obtížnost a máte před sebou Prince of Persia: Warrior Within.

pro objednání pošlete SMS **PL HJEIF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

Podporované telefony: ***Alcatel*** OT556, OT556T, OT565, OT756, LG L1400 • ***Motorola*** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V400, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V980 • ***Nokia*** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6021, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Panasonic*** X700 • ***Sagem*** myC-4, myC5-2, myC5-2T, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7 • ***Samsung*** D500, D600, E310, E320, E810, X480, X640, Z130, Z300, Z500, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C60, C61, C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S56, S65, S65V, S66, SK65, SL55, SL56, SL65, SX1 • ***Sony Ericsson*** F500i, J300, K300, K500, K700, K750, S700i, S710, T610, T616, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

7. AGE OF HEROES

TIP | NOVINKA

Neoficiální konverze strategické fantasy pecky Heroes of Might and Magic se podařila paradoxně daleko lépe než u mnoha licencovaných titulů.

pro objednání pošlete SMS **PL HEZUF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

Podporované telefony: ***LG*** G5400, G5500, G7000A, G7030, G7050, G7100, F2100, C1100 • ***Motorola*** RazrV3, V300, V303, V330, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, E550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80, E398, C650, C651, C380, C381, C385, C390, V180, V186, V188, V220, E1000, E1060, E1120 • ***Nokia*** 5100, 6100, 6610, 6220, 3200, 7210, 7250, 3100, 3200, 3300, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7270, 5140, 6610i, 6810, 7200, 7600, 3220, 2650, 7260, 3120, 6020, 6230i, 6170, 6021, 6650, 3155, 5140i, 6030, 6101, 6102, 7280, 8800, 3105, 3108, 3125, 3205, 6108, 6200, 6225, 6585, 6651, 6255, 6230, 3220, 3650, 3660, 7650, 6600, 6620, 7610, 6260, 6630, 6670, 3230, 6682, 6681, 6680, N-Gage, N-GageQD • ***Sagem*** My-V55, My-V65 • ***Samsung*** E100, S100, E330, X400, X460, E630, E700, E800, E820, X450, X480, P400, P410, X640, E300, E710, E715, E720, E810, E850, C100, C110, S300, X100, X600, X610, D500, D410, E610, P700, P730, E760, E880, X120, C200, C210, E600, X140 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30, GX-E30, GX32 • ***Siemens*** S55, SL55, A65, M55, C60, MC60, SX1, M65, C65, S65, SK65, CX70, CXV70, C75, CX75, M75, C65, CV65, SL65 • ***Sony Ericsson*** T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z500, Z600, Z608, K700, K700i, K750, D750i, K600i, V600i, S600, K608, K500, K500i, K506, K508, K508i, F500i, K300i, J300i, J210i, Z1010, V800, Z800, W800, S700, S700i

8. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

TIP

V této plošinovce se jako tajný agent pohybujete v supertajných laboratořích teroristů, které máte za úkol jak jinak než zničit. Zní to poměrně fádně, ale hra je revoluční hlavně pro majitele mobilů Sony Ericsson K700i a K500i, jejichž vestavěný 3D chip zajímavým způsobem akceleruje grafiku.

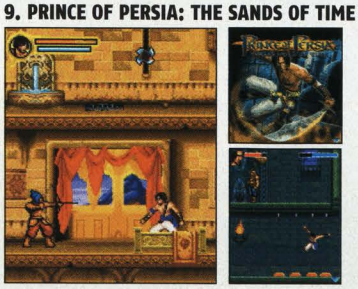
pro objednání pošlete SMS **PL HEMUF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

Podporované telefony: ***Motorola*** C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V980 • ***Nokia*** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Panasonic*** X400, X60 • ***Sagem*** my-C5-2, my-X5-2, my-V55, my-V75, my-X4, my-X7 • ***Samsung*** D500, E310, E330, E600, E630, E700, E710, E800, E808, E810, E820, X450, X460, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C65, C65V, CT65, CX65, CXV65, M65, S65, S65V, SK65, SL65, SX1 • ***Sony Ericsson*** F500i, K300, K500i, K700i, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

9. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ČESKY | STÁLICE



Písky času jsou druhé pokračování příhod perského prince a lze říci, že minimálně stejně tak dobré jako to třetí. Pokud jste tedy trojku dohráli a toužíte po další kvalitní zábavě, pak bez obav sáhněte po Prince of Persia: The Sands of Time.

pro objednání pošlete SMS **PL HLEMF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

Podporované telefony: ***Alcatel*** One Touch 735i • ***Motorola*** C380, C385, C650, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V620, V635, V80 • ***Nokia*** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Panasonic*** X200, X400, X60 • ***Sagem*** my C5-2, X5-2, X5-2T, V55, V65, V75, X4, X7 • ***Samsung*** E330, E630, E700, E710, E800, E820, X450, X460 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C65, C65V, CT65, CX65, CXV65, M65, S65, S65V, SK65, SL65 • ***Sony Ericsson*** F500i, K500, K700, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600

10. MIGHT AND MAGIC

STÁLICE

Povedený dungeon s prvky RPG, kde se procházíte rozsáhlým světem, zabíjíte monstra a plníte úkoly. Pro příznivce žánru zcela jednoznačně povinnost, opovrhnout tímto klenotem mezi mobilními RPG by ale neměl rozhodně nikdo. Dejte na nás a vyzkoušejte. Nebudete litovat.

pro objednání pošlete SMS **PL HGFMF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved.

Podporované telefony: ***Alcatel*** OT556, OT556T, OT565, OT756 • ***LG*** C1100, C1200, C2200, C3300, C3310, C3320, F2100, F2300, F7250T, L1400, L3100 • ***Motorola*** C380, C385, C650, C651, C975, E1000, E1050, E398, E550, V1050, V180, V200, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V872, V975, V980 • ***Nokia*** 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6021, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6560, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Panasonic*** X700 • ***Sagem*** myC-4, myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-4T, myX-7, myX5-2, myX5-2T • ***Samsung*** D500, D600, E310, E320, E810, E850, X480, X640, Z130, Z300, Z500 • ***Sharp*** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** A65, C60, C65, C65V, CT65, CT66, CX65, CX70, CXV65, M55, M65, MC60, MT65, S55, S65, S65V, S66, SK65, SL65 • ***Sony Ericsson*** F500i, J300, K300, K500, K700, S700i, S710, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

11. PIZZA MAGNATE

NOVINKA

Chcete vést vlastní pizzerii? Starat se o to, abyste pekli tu nejlepší pizzu, vydělali spoustu peněz a zákazníci od vás odcházeli jen s úsměvem na tváři? Právě pro vás je tedy určena tato propracovaná strategie.

pro objednání pošlete SMS **PL HNKWF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

Podporované telefony: ***LG*** C1100, F2100G1600, G5400, G5500, G7000, G7020, G7030, G7050, G7100 • ***Motorola*** V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, C370, C380, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V3, V80, E398, E550, T720, T720i, T722, T722i • ***Nokia*** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3650, 5100, 5140, 6012, 6015, 6015i, 6100, 6108, 6110, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-gage, N-gage-QD • ***Samsung*** SGH-C100, SGH-C100, SGH-C110, SGH-C110, SGH-C200, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810,SGH-E820, SGH-E850, SGH-L710, SGH-P400, SGH-S100, SGH-S300, SGH-X100, SGH-X400, SGH-X600, SGH-X610 • ***Sharp*** GX20, GX30, GX-E30, GX3 • ***Siemens*** S55, SL55, M55, C60, MC60, M65, CX65, S65, SK65, CX70, C65, CF62, SL65, SX1 • ***Sony Ericsson*** T610, T616, T618, T628, T630, Z600, K500, K500i, K700, K700i

12. XXX2: THE NEXT LEVEL

NOVINKA | TIP

Viděli jste akční pecku s Ice Cubem v hlavní roli a rádi byste se alespoň na chvíli ocitli v jeho kůži? Žádný problém! Stačí si objednat tuto střílečku a pokusit se zlikvidovat všechny nepřátele. Jedna z nejlepších a graficky nejhezčích akcí pro mobilní telefony.

pro objednání pošlete SMS **PL HIAMF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

XXX: The Next Level, © 2004 Revolution Studios Distribution Company, LLC. © 2004 Sony Pictures Digital Inc. All Rights Reserved.

Podporované telefony: ***Motorola*** e1000, v300, v525_v600, v550 • ***Nokia*** 3510i, 8910i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6110, 6012, 6015, 5100, 6100, 6610, 6220, 3200, 7210, 7250, 3100, 3200, 3300,, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7270, 5140, 6610i, 6810, 7200, 7600, 3220, 2650, 7260, 3120, 6020, 6230i, 6170, 6021, 6650, 3155, 5140i, 6030, 6101, 6102, 7280, 8800, 3105, 3108, 3125, 3205, 6108, 6200, 6225, 6585, 6651, 6255, 6230, 3220, 6600, 6630, 7610, 6260, 6670, 6620, 3230, 6681, 6680 • ***Samsung*** z105, z107, e710, e310, e810 • ***Sharp*** 802sh, 902sh, gx15, gx20, gx25, gx30 • ***Siemens*** cv65 CF62, C65, SL65, CT70, CT65, CV65, cxv65 s65 S6V, CX65, M65, SK65, CX70, CXT65, SP65, CXT70, CXV65 • ***Sony Ericsson*** f500i, k500, k508, k700i, k750i, S700i, S710i, t610, t630, z600, v800, z1010

13. ANCIENT RUINS IV

Čtvrtý díl vynikající RPG série, která si již prvním dílem získala mnoho příznivců. V roli zloděje se plížíte komnatami hradu a jeho okolím, plníte různé úkoly, řešíte logické problémy a sem tam dojte i na fyzický kontakt se strážnými. Parádní grafika skloubená s originálním ovládáním, více postupně otevíraných cest a mnohem, mnohem víc. Lze hrát i bez znalosti předchozích dílů.

pro objednání pošlete SMS **PL HPYTF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

Podporované telefony: ***Motorola*** V300, V500, V525 • ***Nokia*** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD • ***Samsung*** E100, E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P400, X450, X460 • ***Sharp*** GX10, GX10i, GX204, GX30 • ***Siemens*** C60, M55, M65, S65, SL55, SL65, C65, CX65, S55, SX1 • ***Sony Ericsson*** T630, Z630, F500i, K500i, K700i, S700, T610, T630, Z1010

14. MADAGASCAR

NOVINKA | HIT

Lev Alex a jeho kamarádi musí zachránit svého ztřeštěného kamaráda Martyho ve hře na motivy stejnojmenného počítačem animovaného filmu. Jedna z nejlepších a nejoriginálnějších logických her, oplývající prvky stealth akce s krásnou grafikou s možností přepínání mezi jednotlivými zvířaty.

pro objednání pošlete SMS **PL HGWFF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Published by Eurofun

Podporované telefony: ***Motorola*** V300, V500, V525, V600, V400, C450, C500 • ***Nokia*** 3510, 3530, 8910i, 7210, 5100,6100, 6610, 6220, 3200, 6225, 3100, 3105, 3300, 6820, 6200, 3125, 3205, 6560, 6585, 6610i, 7200, 7250i, 6800, 6810, 6820, 6230, 3220, 5140, 7650, 3650, 3660, 3600, 3620, 6600, 6630, 7610, 6260, 6620, 3230, N-Gage, N-Gage QD • ***Sagem*** MYV55, MYV65, MYV75, MYX7 • ***Samsung*** E700, P400, D500 • ***Sharp*** GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30 • ***Siemens*** C65, CV65, SL65, CX65, CXV65, M65, S65, SX1, P400, E710 • ***Sony Ericsson*** K700i, Z1010, F500i, K300i, Z600, T610r1, T610r2, T630, S700i

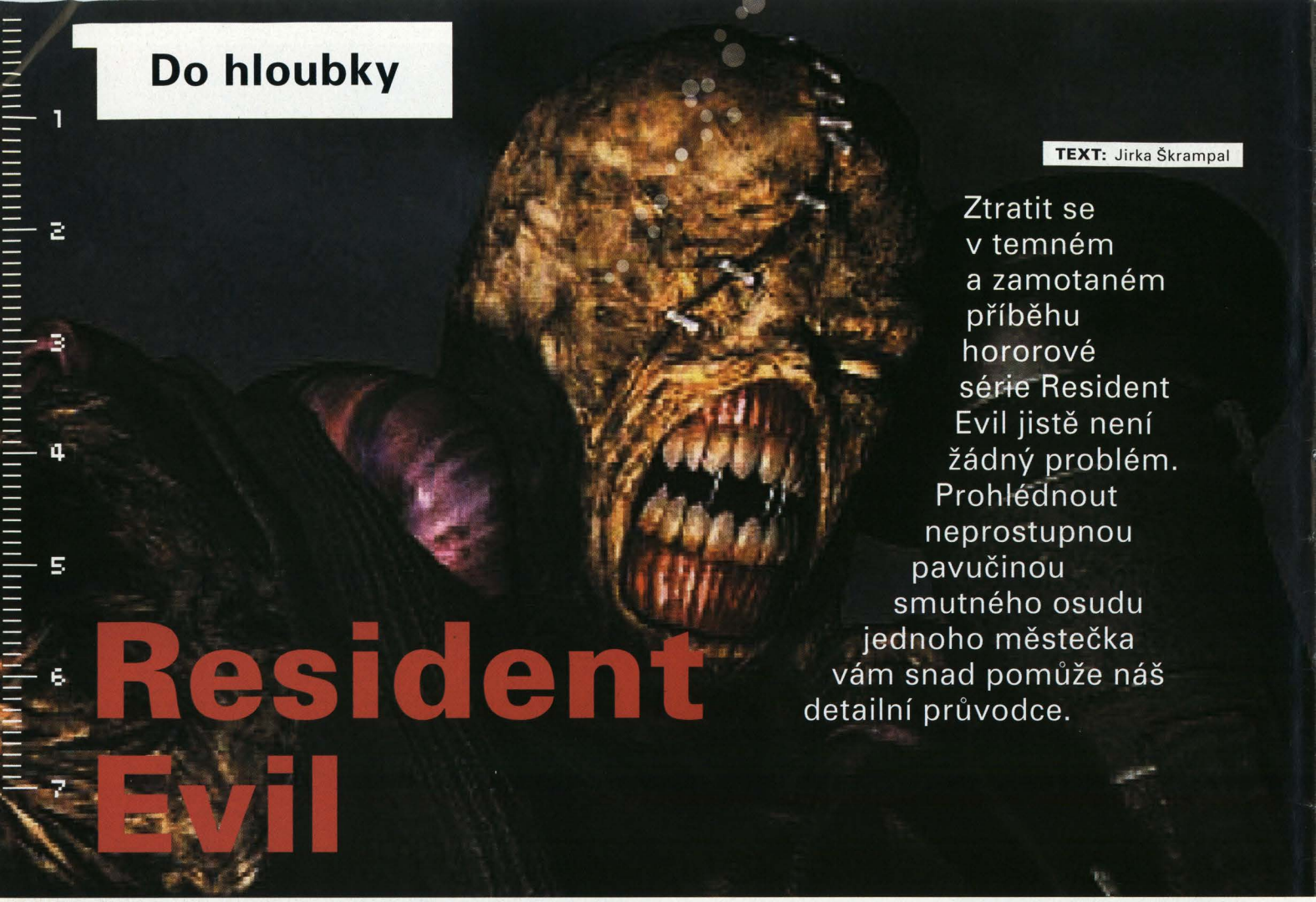
15. ROGUE LORDS: THE TEARS OF SITANEL

NOVINKA | TIP

Úvodní díl temné fantasy ságy. Pokud jste vyznavači akčních her, sprška elektronické krve vás jistě osvěží. Navíc si můžete vše vychutnat v provedeném třetím rozměru. Wolfenstein 3D už zkrátka není pro javovky žádným soupeřem.

pro objednání pošlete SMS **PL HSCNF**
na číslo 900 22 40
cena 80 Kč *s DPH*
na číslo 6669
cena 108 Sk *s DPH*

Podporované telefony: ***Nokia*** 3510i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6012, 6015, 6110, 8910i, 5100, 6100, 6610, 6220, 3200, 7210, 7250, 3100, 3200, 3300,, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7270, 5140, 6610i, 6810, 7200, 7600, 3220, 2650, 7260, 3120, 6020, 6230i, 6170, 6021, 6650, 3155, 5140i, 6030, 6101, 6102, 7280, 8800, 3105, 3108, 3125, 3205, 6108, 6200, 6225, 6585, 6651, 6255, 6230, 3220, 6600, 6620, 7610, 6260, 6630, 6670, 3230, 6682, 6681, 6680, 3650, 3660, 7650, N-Gage, N-GageQD • ***Siemens*** S6V CX65 M65 S65 SK65 CX70, CX65, SP65, CXT70, SXV65, CF62, C65, SL65, CT70, CT65, CV65 • ***Sony Ericsson*** K500i K506c K508i K508c, F500i, K700i K750i



Resident Evil

TEXT: Jirka Škrampal

Ztratit se v temném a zamotaném příběhu hororové série Resident Evil jistě není žádný problém. Prohlédnout neprostupnou pavučinou smutného osudu jednoho městečka vám snad pomůže náš detailní průvodce.

Raccoon City. Tiché, průměrně velké americké městečko. Ve všech směrech se nijak zvlášť neliší od tisíců jiných, podobných měst. Je tu ovšem jedna výjimka, a tou jsou aktivity obří zdravotnické organizace Umbrella, jejíž investice významným způsobem městu dopomáhají k rozkvětu.

RESIDENT EVIL ZERO

23. června 1998

Raccoonskou televizí proletí jako blesk zpráva o více než deseti pohřešovaných rodinách v oblasti Arklayského pohoří nedaleko města. Jedinými stopami po zmizelých jsou znetvořené lidské ostatky rozeseté po oblasti. Tým Bravo, první část speciální složky městské policejní jednotky S.T.A.R.S., se ještě večer téhož dne vydává situaci prozkoumat. Technická porucha vrtulníku je však donutí nouzově přistát uprostřed raccoonských lesů. Při průzkumu okolí je první, na co skupinka narazí, policejní dodávka a dvě těla v uniformách vedle ní. Z papírů se dozvědí, že transport měl přepravit masového vraha Billyho Coena do jiné věznice k popravě. Při dalším pročesávání lesa se tým rozdělí a Rebecca Chambers, nejmladší členka týmu, se znenadání ocitá sama. Uprostřed lesa překvapivě naráží na vlak společnosti Umbrella, který se ukáže být plný krvelačných zombií. Od umírajícího člena komanda, na kterého ve vlaku narazí, se dozvídá, že ona je poslední přeživší a že zbytek týmu byl zmasakrován zvláštními tvory, kteří se v lese znenadání objevili. Také se setkává s Billym, který jí zachraňuje život. Rebecca se s ním rozhodne spolupracovat. S vlakem, který se náhle rozjíždí, se dostanou až do nedaleké výcvikové stanice, která je taktéž zamořena monstry. Při prozkoumávání objektu narážejí stále na jedno jméno – James Marcus. Cesta je zavede až do malého kostela, který, jak se posléze ukáže, patří taktéž Umbrelle. Billy se svěří Rebecce, že vražda 23 lidí, za kterou byl odsouzen k smrti, byl vykonstruovaný proces a Billy je nevinný. Po tom, co se dostanou k lanovce, je Billy napaden monstrem a padá do neznáma. Rebecca se však nevzdává a pokračuje v hledání. Při pátrání

Bonusové info

POSTAVY

potkává kapitána své jednotky Enrica, který ji ovšem ihned opouští. Následně Rebecca nachází a zachraňuje Billyho, hned po tom se však na scéně objevuje tajemná postava v róbě, která oba hrdiny doprovází prakticky od začátku. Ukáže se, že je to sám doktor Marcus, který se však ihned po rozhovoru mění díky vlastnímu viru v monstrum a Rebecca s Billym jen tak tak vyváznou holým životem. Doktor Marcus v souboji umírá.

RESIDENT EVIL

24. června 1998

Po tom, co základna ztratí kontakt s týmem Bravo, Albert Wesker vysílá na záchrannou akci tým Alfa. Tomu se rychle povede najít vrtulník původního výsadku, kromě těla pilota však po dalších členech nejsou žádné stopy. Při průzkumu okolí je tým napaden skupinkou zmutovaných dobrmanů. Pilot helikoptéry Brad Vickers v panice odlétá a nechává ostatní členy jednotky uprostřed lesa. Přeživší zbytek se vydává na zběsilý útěk k nedalekému panskému sídlu. Albert Wesker, Barry Burton a Jill Valentine se v pořádku dostanou do budovy. Další člen, Chris Redfield, však nikde není k nalezení. Ve vstupní hale skupinka uslyší vzdálenou střelbu, kterou by mohl mít Chris na svědomí. Skupina se rozdělí a Jill s Barrym se rozhodnou jít za zvukem střelby. Jediné, co najdou, je ale pomalu chladnoucí tělo dalšího jejich kolegy, na kterém hoduje tlející zombie. Zatímco Jill s Barrym se rozhodnou rozdělit se, Chris v jiné části budovy objevuje jedinou přeživší členku Bravo týmu, Rebeccu Chambers. Dvojice se poté vydává do malé věznice za sídlem, kde nalezne důležitý klíč. Poté, co se Chris s Rebeccou vrátí do budovy, dostává se do komplexu vězení Jill, kde zaslechne jak Barry s někým mluví.

Poté se Jill vydává prozkoumat přilehlé katakomby, kde překvapivě nachází kapitána Bravo týmu Enrica. Ten jí prozradí, že jednotka S.T.A.R.S. má ve svých řadách zrádce, než však stačí odhalit jeho identitu, kulka z neznáma ho umlčí navždy. Jill a Barry se poté společně dostanou do tajné laboratoře hluboko pod zemí, která patří společnosti Umbrella. Zanedlouho se do Laboratoře dostávají i Rebecca s Chrisem. Jill se v laboratoři dozvídá o tom, že zrádce v jejich řadách je Wesker, ovšem šokuje ji, že jeho společníkem je i Barry. Ve finále se však Barry obrátí proti Weskerovi. Na scénu ovšem vstupuje výtvor mnohaleté práce podzemní laboratoře – Tyrant. Autodestrukční systém už začíná odpočítávat poslední minuty, když se Jill podaří monstrum porazit. Cestou z laboratoře narazí na Chrise a Rebeccu a společně s Barrym prchají z nebezpečného podzemí k přistávající helikoptéře, kterou pilotuje opět Brad. Znovu se ale objevuje Tyrant a pouští se do zběsilého boje. Brad v pravou chvíli hází Chrisovi raketomet a ten se konečně zrůdy zbavuje jednou provždy. Po návratu do Raccoon City zbytek jednotky vše podrobně popíše, ale policejní špičky už dávno ovládá Umbrella, a tak je veškeré vyšetřování incidentu odloženo.

15. srpna 1998

Chris ukazuje Jill dokumenty, které prokazují, že Umbrella i přes jasné nebezpečí dál pokračuje ve výzkumu biologické zbraně, tentokrát v jeho nové podobě – G-viru.

24. srpna 1998

Chris a Berry se na vlastní pěst vydávají do evropského sídla Umbrelly.

I přes Chrisovo varování se Jill rozhodne zůstat v Raccoon City a pokračovat ve vyšetřování.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 1. ČÁST

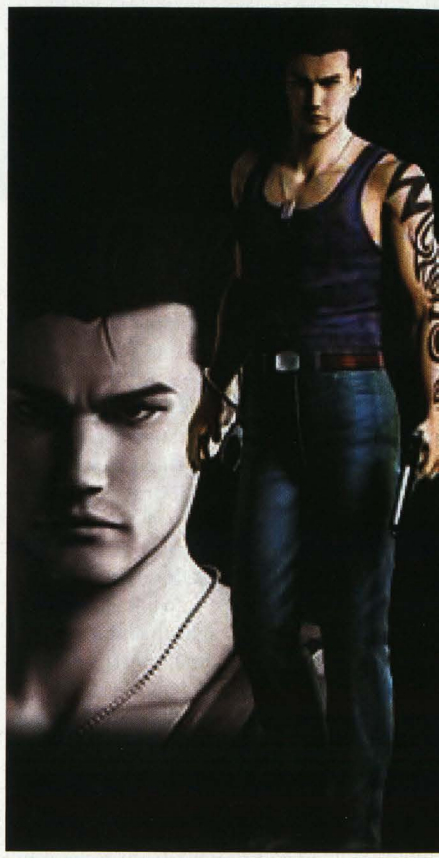
28. září 1998

Celým městem se jako blesk šíří neznámá nákaza, které zanedlouho podlehne většina obyvatel města. Virus, který svou oběť nejprve zabije a poté znovu přivede k životu jako krvežíznivou stvůru, si ve městě vybírá krutou daň. Zbytky policejních složek se marně pokoušejí udržet situaci pod kontrolou a o nic lépe si nevede ani speciální zásahový tým Umbrelly, který je do oblasti vyslán. Jill se překvapivě dokáže vyhnout infekci a začíná plánovat, jak se dostane ze zamořeného města. Při útěku narazí na Brada, který je pronásledován skupinou zombie. Jill se podaří Brada dostihnout, ten jí však stihne říct jen, že všichni členové S.T.A.R.S. zemřou, a poté v panice utíká. Jill Brada opět zastihne až před policejní stanicí, kde je však dvojice přepadena monstrem Nemesis, které Brada okamžitě zabije. Jill se s ním chvíli snaží bojovat, ale vypadá to, že kulky na něho nemají téměř žádný efekt. Jill se tedy rozhodne schovat se v policejní stanici, Nemesis jí však je stále v patách. Zanedlouho potom, co se jí podaří bezpečně opustit stanici, se Jill setkává s Carlosem, členem speciálního komanda Umbrelly, díky kterému dokáže na krátkou dobu zastavit nezdolného Nemesise. Zanedlouho se s Carlosem i dalšími dvěma členy komanda, Michaelem a Nikolaiem, Jill setkává v rozbité tramvaji, kde si vybudovali provizorní základnu. Nakonec se jí podaří sehnat všechny potřebné součástky na opravu tramvaje, která se rozjede do temné noci. Ovšem bez Nikolaje, který byl s největší pravděpodobností zabit. Na tramvaj však zaútočí Nemesis a jedině Michaelova oběť ho dokáže opět zastavit. Jill a Carlos se i s poškozenou tramvají dostanou až k věži s hodinami, kde se jim povede rozeznít signál, na který čeká záchranný vrtulník. Na scénu opět vstupuje Nemesis a výstřelem z raketometu mění vrtulník spolu s částí věže v hořící trosky. Jill Nemesise opět poráží, ovšem on ji tentokrát stihne nakazit T-virem. Carlos potom bezvládnou Jill odnese do blízké kaple.

RESIDENT EVIL 2

29. září 1998

Tiché noční Raccoon City je svědkem příjezdu dvou cizinců. Leon S. Kennedy, policejní nováček, který zrovna nastupuje do služby, se potkává s Clair Redfield, když prchá před skupinou zombie, která na něj zaútočila. Po tom, co kvůli nezvanému hostu v autě havarují, jsou rozděleni ohnivou bariérou a do smluve-



Resident Evil

ného místa setkání, policejní stanice, tak každý vstupuje z opačné strany. Oba si však brzy uvědomí, že policejní stanice je zamořená monstry a že únik z města bude tvrdý boj o holé přežití. Clair se nakonec podaří znovu se s Leonem setkat v kanceláři jednotky S.T.A.R.S., kde se také z deníku dozvídá, že její bratr Chris, kterého se vydala hledat, už dávno opustil město i zemi. Po krátké debatě se rozhodou rozdělit se, najít všechny, co přežili, a opustit co nejdřív nebezpečnou budovu. Clair následně spatří holčičku, která před ní v panice uteče. Její sledování ji zavede až do kanceláře šéfa policejní stanice Briana Ironse. Na jeho stole najde mrtvé ženské tělo. I přesto, že jsou na jejím těle viditelná střelná zranění, Irons tvrdí, že ženu zabili zombie. Posléze Irons mizí do neznáma a Clair konečně nalézá holčičku, která jí prozradí, že se jmenuje Sherry Birkin. Leon mezitím narazí na tajemnou ženu v červených šatech, která se mu představí jako Ada Wong. Požádá Leona o pomoc při hledání jejího zmizelého přítele. Při cestě narazí na ženu ve vědeckém plášti, která po Adě začne okamžitě střílet. Leon Adu kryje vlastním tělem a po zásahu z pistole upadá do bezvědomí. Clair s Sherry mezitím překvapí Ironse v jeho tajné mučící komnatě. Irons je však následně zabit monstrem s obřími drápy. Po tom, co ho Clair zlikviduje, pokračuje s Sherry do kanalizace, která je má dovést až do laboratoří Umbrelly.

Ada se mezitím od ženy v plášti dozvídá, že monstrum s obřími drápy, které se snaží samo sebe naklonovat, je to, co zbylo z jejího manžela, Williama Birkina, po tom, co sám sebe infikoval svým vynálezem – G-virem. Po krátkém souboji Ada shodí Annet Birkin z železného mostu, a ta se propadá do neznáma. Chvíli potom se Leon probírá a společně s Adou pokračují směrem k laboratořím. Cestu jim ovšem zkříží William, který těžce zraní Adu. Ta v laboratořích požádá Leona, aby ji nechal na místě a pokračoval sám. Ten při průzkumu laboratoře narazí na neporušený laboratorní vzorek G-viru. Překvapivě se na místě objevuje Ada, která Leona s namířenou zbraní žádá o vzorek. K dvojici se nepozorovaně připotácí stále živá Annet, která Adu postřelí. Ta, i přes Leonovu snahu, padá do hloubky prakticky bez šance na přežití. Leon následně vztekle hodí vzorek viru do hlubiny za Adou. Cestou k únikové vlakové soupravě, kde už na něj čeká Clair a Sherry, se mu opět do cesty postaví William, kterého Leon opět poráží. K vítězství mu ovšem dopomůže hlavně raketomet, který mu v nejpotřebnější chvíli z výšky hodí tajemná ženská silueta. Leonovi se povede na poslední chvíli naskočit do vlaku. V něm se ale najednou rozezní veškerá varovná signalizace. William zmutoval do podoby obřího červa a nechce se vzdát. Leon, Clair i Sherry ho nechávají ve vlaku a sami prchají únikovým tunelem pěšky. Laboratoř i záchranný vlak jsou následně zničeny mohutnou explozí. Trojice hrdinů výbuch přežije.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 2. ČÁST

1. října 1998

Jill se po dvou dnech konečně probouzí z kómatu díky Carlosovi, který se vypravil do zamořené nemocnice, kde získal sérum proti působení viru. Dvojice se rozhodně, že bude nejlépe, když se opět rozdělí. V přilehlém parku se Jill překvapivě setkává s Nikolajem, který se ukáže být zrádcem, který dohlíží na skutečné cíle Umbrelly ve městě – vyzkoušet, jak si její monstra budou stát proti cvičeným vojákům. V nedaleké továrně se Jill opět setkává s Carlosem, který jí oznámí, že k městu se blíží jaderná střela, kterou vypustila armáda kvůli nebezpečí rozšíření smrtící nákazy. Jill následně přepadne Nemesis, který ovšem souboj opět prohrává a je bez hlavy shozen do infikované vody. Když se Jill dostane do kontrolní místnosti, pokouší se ji Nikolaj naposledy zabít, následně však ve svém vrtulníku odlétá do bezpečí. Zbytky Nemesisova těla jsou díky působení kontaminované vody opět přivedeny k životu a po tom, co zmutuje do obřích rozměrů, se naposled snaží napadnout Jill. Díky experimentálnímu rail kanonu se Jill konečně povede Nemesise skutečně zničit. Následně s Carlosem v rychlosti nastupují do vrtulníku, který pilotuje Barry. Jen tak tak se stihnou dostat dost daleko na to, aby je nezasáhla exploze jaderné střely, která kompletně zničí celé Raccoon City i přilehlé okolí.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

17. prosince 1998

Clair zavede pátrání po Chrisovi až do pařížského sídla Umbrelly, kde je ale po krátké přestřelce zadržena.

27. prosince 1998

Clair se probouzí ve vězení, přičemž posléze zjišťuje, že byla převezena na ostrov, který má Umbrella ve vlastnictví a na kterém probíhal rozsáhlý výzkum biologických zbraní.

Po nějaké době se na ostrov na vlastní pěst dostává i Chris, který však nakonec uniká Weskerovým pastem a společně s Clair odlétá z ostrova těsně před tím, než ho autodestrukční systém vyhodí do povětří.

Konec roku 1998

Díky mnoha incidentům v čele se zničením Raccoon City akcie společnosti Umbrella neustále klesají. Společnost je následně zlikvidována a fakticky přestává existovat. ■

Bonusové info

POSTAVY

REÁLNÁ HUDBA A ZVUKY

VYBERTE SI REÁLNÉ MÍSTO BĚŽNÉHO VYZVÁNĚNÍ!
Nechte svůj telefon hrát jako saxofon, bučet jako krávu nebo třeba prdět a sledujte překvapené přátele. Konečně se můžete bavit na jejich účet. Pořiďte si místo tradičního vyzvánění zvuky, které jsou naprosto reálné a k nerozeznání od skutečných. Bavte se na úkor druhých, nechte v tramvaji telefon štěkat a sledujte pozdvižení, jaké vyvoláte! Nebo je libo poslední hit vašeho oblíbeného zpěváka?

JAK DOSTAT REÁLNOU HUDBU A ZVUKY DO VAŠEHO MOBILU?
Napište SMS zprávu s kódem vámi zvoleného obsahu. Například pro objednání cover verze **FLOWERS** *pošlete* **SMS** *ve tvaru* **PL AXIFF** *na číslo* **9002250**. *Pro Slovensko platí číslo* **6669**. *Pozor, mezi PL a kód vložte mezeru. Po odeslání obdržíte obratem waplink pro vámi zvolený zvuk. Klikněte na něj, případně zadejte adresu do WAP prohlížeče, a obsah bude automaticky stažen do vašeho telefonu.*

Chcete-li poslat zvolený obsah někomu jinému, vložte za objednávací kód mezeru a číslo dotyčného. Například **PL AXIFF 420777323555** *(platí pouze pro Českou republiku).*

REÁLNÁ HUDBA

FLOWERS	PL AXIFF	SONG FOR THE LOVERS	PL ARGFF
ALL THE SMALL THINGS	PL ATGFF	DON'T CALL ME BABY	PL ACYTF
NEVER BE THE SAME AGAIN	PL RAPAXF	BAG IT UP	PL AURYF
MARIA MARIA	PL AHNPF	SINGING IN MY SLEEP	PL AENUF
IT'S MY LIFE	PL ANJGF	FOOL AGAIN	PL ACUFF
BORN TO MAKE YOU HAPPY	PL AIBPF	SEXBOMB	PL ABLSF
HAMMER TO THE HEART	PL ALPGF	SITTING DOWN HERE	PL ACBZF
GO LET IT OUT	PL ALXRF	IT FEELS SO GOOD	PL ATZRF
AMERICAN PIE	PL ALEMF	DAY AND NIGHT	PL ANGFF
DON'T BE STUPID	PL AYYBF	MY FORBIDDEN LOVER	PL ASCJF
DON'T GIVE UP	PL AHTHF	IMPOSSIBLE	PL ANCAF
KILLER	PL AHGWF	GAMES WE PLAY	PL ABYKF
MOVIN' TOO FAST	PL ABYMF	IF I LET YOU GO	PL ATBWF
PURE SHORES	PL AGAJF	REACH	PL AUSSF
RISE	PL AFRRF	FLYING WITHOUT WINGS	PL AGJYF
STEAL MY SUNSHINE	PL ANWNF	BREATHLESS	PL AMECF
WHAT A GIRL WANTS	PL AXRSF	SPINNING AROUND	PL AMMDF
DON'T WANNA LET YOU GO	PL ALHF	WHEN A WOMAN	PL AGYBF
BAD TOUCH	PL AMGGF		
OOPS, I DID IT AGAIN	PL AGYDF		
TOCAS MIRACLE	PL AUESF		

Reálnou hudbu podporují všechny telefony s podporou MP3. Zní jako reálná hudba. Jedná se o cover verze o délce 21 sekund.

SMS s objednacím kódem pošlete na číslo **900 22 30**. Barevné tapety podporují všechny telefony s barevným displayem, cena je 30 Kč. Pro Slovensko pošlete SMS na číslo **6669**, cena je 36 Sk.

sms kód **PL BANNF**

sms kód **PL BBSFF**

sms kód **PL BEZNF**

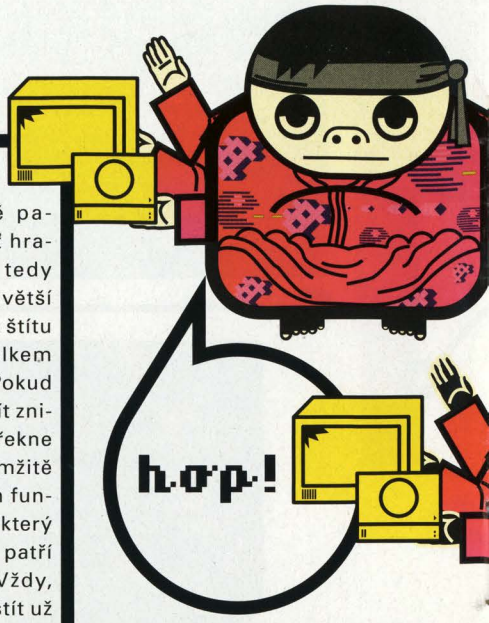
REÁLNÉ ZVUKY

DIGITÁLNÍ BUDÍK	PL RJGAF	SOKOL	PL REXSF	FANYNKY SUPERSTAR	PL RXTRF
ZVONEK NA KOLE	PL RTKDF	STRAŠIDELNÝ SMÍCH	PL RGIFF	ZÁVODNÍ VŮZ	PL RXHHF
RYS	PL RWPUF	DĚTSKÝ SMÍCH	PL RXEEF	OPICE	PL RXMNF
ŘÍHNUTÍ	PL RWRXF	PTAČÍ ZPĚV I.	PL RSMBF	JEHNĚ	PL RRWSF
KRÁVA	PL RMCLF	PTAČÍ ZPĚV II.	PL RDECF	KACHNA	PL RRABF
PRD	PL RKYWF	BUBLÁNÍ	PL RYXXF	KALAŠNIKOV	PL RLHGF
PLAMEŇÁK	PL RSRGF	CVRČEK	PL RWEBF	KDÁKAJÍCÍ SLEPICE	PL RSUIF
KŮŇ	PL RRMBF	KUKAČKOVÉ HODINY	PL REFJF	KLOFAN	PL RHNUF
MOTOROVÁ PILA	PL RXXMF	OSEL	PL RBKDF	KOČKA	PL RFEMF
SLEPICE	PL RLUMF	PÍŠŤALKA ROZHODČÍHO	PL RYAFF	KUKAČKA	PL RPPLF
ŠIMPANZ	PL RYLMF	ŽABÍ SMÍCH	PL RPPEF	HLADOVÉ MIMINO	PL REKLF
SMÍCH	PL RWUWF	ZVUKY Z BUDOUCNA	PL RKELF	SPOKOJENÉ MIMINO	PL RRGFF
POTÁPKA	PL RFBGF	YODLEII	PL RSASF	MIMINO V SEDMÉM NEBI	PL RXECF
PRUŽINA	PL RLZGF	OPIČÍ SKŘEKY	PL RKGPF	ROZVERNÉ MIMINO	PL RGBIF
SOVA	PL RGFMF	POLICEJNÍ SIRÉNA	PL RJDHF	POČŮRANÉ MIMINO	PL RMBCF
KOHOUT	PL RHFEF	SAXOFON	PL RFIPF	ORGASMUS SOUSEDKY	PL RUBAF
STARÝ TELEFON	PL RJGXF	YEAH	PL RGEMF	OSEL	PL RMWAF
ŠTĚKACÍ HRAČKA	PL RWGMF	APLAUS	PL RUEF	PES	PL RAEPF
PÍSKACÍ HRAČKA	PL RKJSF	BUBLÁNÍ	PL RRIFF	VÝHRA V AUTOMATU	PL RCSJF
WHEEE	PL RERFF	CIKÁDY	PL RTJSF	PLACENÍ MINCEMI	PL RSPMF
VÝBUCH BOMBY	PL RGPKF	CVÁLAJÍCÍ KONĚ	PL RSMLF	DIVOKÁ ŘEKA	PL RPIMF
VRÁNY	PL RSAJF	DIVOČÁK	PL RXHHF	SIRÉNA	PL RXLBF
ŠTĚKOT PSA	PL RINKF	DELFÍN	PL RCHDF	ROZZUŘENÁ SLEPICE	PL RFLTF
ZVONEK U DVEŘÍ	PL RBSSF	DRÁKULA	PL RLDLF	SLON	PL RNHCF
KAČENY	PL RXEHF	DŽUNGLE	PL RYEZF	STŘELBA Z DEVÍTKY	PL RTRJF

Reálné zvuky podporují všechny telefony s podporou MP3.

Cena jednoho reálného zvuku a reálné hudby je 50 Kč, respektive 72 Sk. Jedná se o coververze, které ale zněji jako originál. Délka 21 sekund. Určeno pro telefony s podporou MP3. Před stažením reálného tónu se ujistěte, že je vaš telefon správně nastaven pro WAP. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00, infolinka@expansiongroup.cz. Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Maróthyho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

Bratři v triku



DEVIL MAY CRY 3

Jak na bossy

Cerberus:

I přesto, že v momentě, kdy na Cerbera poprvé narazíte, si budete stát silně v kramflecích, nejbezpečnější je držet si ho náležitě od těla. Pokud hru hrajete poněkolikáté, rozhodně sáhněte po raketometu, pokud ovšem poprvé, máte k dispozici pouze pistole. Nevadí. Jednoduše po něm střílejte jako zběsilí z co největší dálky (nejdříve žlutou hlavu – díky ní má nejsilnější útoky) a jeho útokům se snažte uhýbat buď kotouly, nebo ještě lépe dashem při nasazeném stylu trickster.

Gigapede

Zde platí velmi jednoduchá věc – stačí vylézt na římsu a z ní potom milému červíkovi na záda. Zásahy do hlavy ho zabijete mnohem dřív.

Agni a Rudra

Souboj s dvěma prastarými meči je jako stvořený pro využití zbraně Cerberus. Za prvé nadělají ledové Cerberovy útoky ohnivému Agnimu mnohem větší škody a za druhé pohyby s Cerberem Revolver a Windmill elegantně vykryjí většinu útoků. Stratagie se stylem trickster, kdy většinu času strávíte ve vzduchu a bratry jen ostřelujete, také celkem funguje. Dávejte si také pozor, abyste je oba řezali jakž takž rovnoměrně, když totiž zabijete jednoho, druhý se bleskurychle chopí padlého meče, a než se nadějete, stojí proti vám sekačka, která vám pěkně zatopí.

Vergil

Všechna setkání s Danteho bratrem se dají považovat více méně za oddychovou záležitost, ovšem jen tehdy, když víte, co od něj čekat. Stejně jako na předchozí souboje, i zde funguje více strategií. Starý dobrý strickster rozhodně nic nezkazí. Když Dante dělá dash (zmáčknutí kolečka), je malou chvíli nezranitelný, a to jakoukoliv zbraní, což je při správném načasování bezchybná antivergilovská taktika. Stačí mu být nablízku a provést dash přesně v okamžiku, kdy Vergil zaútočí. Většinou se mu tak dostanete za záda, a to ještě v okamžiku, kdy se vzpamatovává z útoku. V momentech, kdy se Vergil promění v démona, je lepší držet se od něj dál a jen občas ho poškádlit na dálku.

Leviathan Heart

Pokud hru hrajete poněkolikáté, opět nemůžu než doporučit použití raketometu. V tomto souboji jde o to, zničit leviathanovo srdce, které dřímá uprostřed, no řekněme místnosti. To je ale kryto pevným štítem, který nejprve musíte odstranit dočasným poškozením levé nebo pravé plíce. Pokud již máte raketomet, strategie je jednoduchá, stačí si stoupnout před jednu z plic a střílet do ní. Exploze odhodí i otravné Envies, kteří vám při boji jdou po krku. Po zničení plíce se rychle proměňte v démona a dejte srdci co proto. Po obnovení plíce postup opakujte. Pokud raketomet nemáte, existuje jedno řešení. Jděte k modré plíci, použijte dvojitý skok (air hike) a následně použijte helm breaker a v momentě, kdy přistanete na výčnělku (budete se tam muset trefit), se můžete znovu dvojitě odrazit a znovu použít helm breaker. Tímto způsobem zničíte plíci, aniž by vás otravovali Envies.

Nevan

Sličná upírka rozhodně patří k těm tužším, obzvlášť hrajete-li poprvé a nemáte tedy k dispozici raketomet. Největší problém je zbavit se jejího štítu z netopýrů. K tomu se celkem dobře hodí puška Spiral. Pokud se na to cítíte, můžete jí štít zničit zblízka, ovšem jakmile řekne „Don't you like me?" okamžitě se zdekujte (trickster dash funguje skvěle), protože útok, který okamžitě potom provede, patří k těm skutečně silným. Vždy, když budete mít pocit, že štít už moc dlouho nevydrží, snažte se být někde poblíž. Pokud se Nevan stihne po proražení štítu teleportovat, štít se obnoví a vy můžete začít znovu. Po tom, co se zbavíte netopýrů, je nejefektivnější proměnit se v démona a použít Cerberus. Nezapomeňte včas uskočit, když se Nevan propadne do země. Také si dejte velký pozor na drain kiss (začne ho dělat po tom, co jí uberete 75 % energie). Stačí se od ní jen držet dál.

Lady

Souboj s dámou je jeden z mála, kde prakticky vůbec nevyužijete střelné zbraně. Na ty je tady expert ona. Vám tedy nezbude nic jiného než se za ní honit a pokoušet se dát jí nakládačku pěkně zblízka. Snadno se dá potrestat, když vystřelí z raketometu nebo když nabíjí zbraně. Po tom, co jí dáte kombo, se nezapomeňte vyhnout dýkám, které po vás hodí při útěku.

GTA: SAN ANDREAS

Jak se hned ze začátku dostat k letadlu či helikoptéře?

Jednoduše si k letištní bráně přivezte náklaďák či dodávku a s její pomocí přelezte plot. K létání nepotřebujete nic než CJovy ruce, absolvování pilotní školy tedy není nutné.

Jak na pilotní licenci?

Pro její získání máte dvě možnosti. Buď můžete absolvovat kurz pilotní školy, nebo prostě krást letadla a létat s nimi dost dlouho. Když se CJův Flying Skill dostane na hodnotu 20 %, získá licenci automaticky.

Kdy už budu moct létat s letadly v lokaci Easter Bay?

Hned poté, co dokončíte pilotní školu.

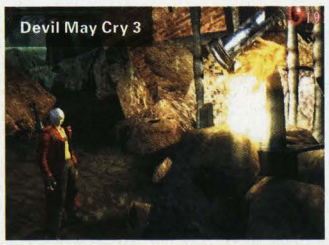
Kdy můžu začít plnit mise pro Ceasara v San Fierru?

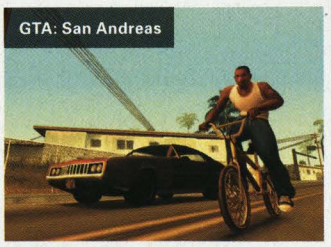
Po splnění mise Yay Ka-Boom Boom se vám sám ozve přes mobil.

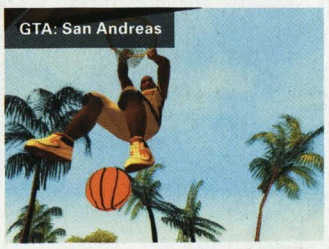
Kdy se mi otevře který obchod?

ZIP otevírá po tom, co se vám povede odemknout San Fierro, Victim otevírá po odemknutí Las Venturas a Sachs otevře po vašem návratu do Los Santos.

Devil May Cry 3


Devil May Cry 3

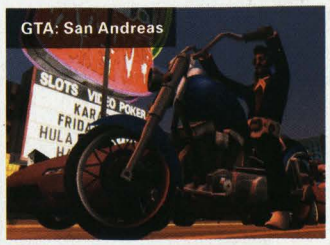

GTA: San Andreas


GTA: San Andreas

Devil May Cry 3

Devil May Cry 3

Devil May Cry 3


GTA: San Andreas

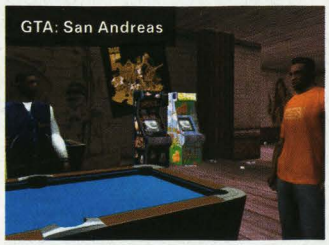
Jak do pytle vypnu cheaty?
Cheaty vypnout NELZE, a když si hru uložíte s aktivovanými cheaty, už se jich nezbavíte, takže pozor na to.

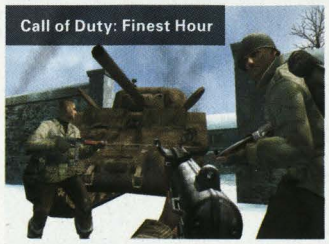
Kde si v Los Santos skočit s padákem?
V jihovýchodním rohu města se nachází vysoká budova. Stačí k ní přijít, zmáčknout trojúhelník a jste na střeše, příjemný let.

Jak na prostitutky?
Pokud je vám divné, že lehké slečny si k vám do auta nelezou samy, měli byste vědět, že je tam nejdřív musíte pozvat. Když u nějaké zastavíte, většinou se vám jen nabídne a rozhodnutí co s ní je jen na vás (šipka vpravo je kladná odpověď, šipka vlevo záporná).

Jak si hodit spršku?
Tedy skutečnou sprchu si dát nemůžete, ale když už na vás kolemjdoucí pokřikují „You stink!"(tedy smrdíš), mělo by se s tím něco udělat, že? Stačí si buď koupit nové šaty, nebo si chvíli zaplavat v moři.

Jak snadno a hlavně bez cheatů získat 1 000 000 dolarů?
Takže za prvé si sežeňte přibližně 10 000. Potom si v Los Santos skočte vsadit na koníky a vražte prachy do toho nejhoršího. Když se to nepovede, loadněte hru a zkuste to znovu. Poté, co vyhrajete, si uložte hru u nejbližšího savu, vezměte svých nově nabytých 100 000 a běžte je znovu vsadit. Opět nebude výhra žádný větší problém. Gratuluju, máte svůj první milion. Můžete si vsadit i potřetí, ale hře se to nebude líbit, a tak je třetí vítězství záležitost na hodně dlouho. Ovšem pokud máte velkou trpělivost a nevadí vám neustálé loadování, jen směle do toho.


GTA: San Andreas

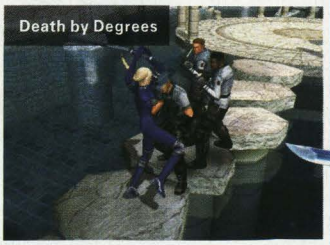

Call of Duty: Finest Hour

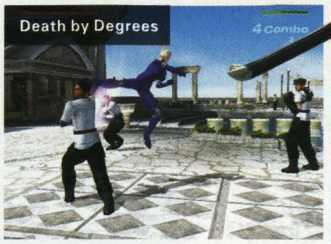
GRAN TURISMO 4

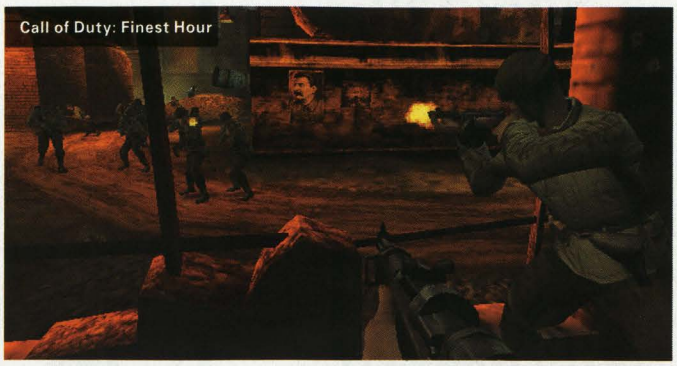
Nejlepší auto na začátek
Skutečně naprosto nejlepší kára, kterou si za počáteční peníze můžete pořídit, je Mitsubishi Lancer Evolution GSR '92, který najdete v ojetých vozech.

Auta, která se vám odemknou se závody:
Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65 - GTA Cup.
Alpine A110 1600S '73 - Renault Alpine Cup.
Aston Martin DB9 Coupe '03 - Aston Martin Festival. Audi Le Mans Quattro '03 - Tourist Trophy.
BMW 2002 Turbo '73 - BMW 1 Series Trophy.

A nakonec malý přehled toho, co všechno (kromě dobrého pocitu) můžete dostat za vyjetí licencí. Obzvlášť odměny za vyjetí zlata jsou více než vypečené. Přejeme pevné nervy a přesnou ruku.
Domestic B: Volkswagen Lupo 1.4 '02
Domestic B: Všechny licence na stříbro: Mazda Kusabi '03
Domestic B: Všechny licence na zlato: Honda S500 '63
Domestic A: Pontiac Sunfire GXP Concept '02
Domestic A: Všechny licence na stříbro: Honda Dualnote '01
Domestic A: Všechny licence na zlato: Nissan Skyline GT-R (Gran Turismo Version) '01
International B: Nike One 2022
International B: Všechny licence na stříbro: Mazda RX-8 Concept (Type-II) '04
International B: Všechny licence na zlato: Jensen Healey Interceptor Mk.III '74
International A: Nismo 270R '94 (S14)
International A: Všechny licence na stříbro: Nissan GT-R Concept (Tokyo-Show) '01
International A: Všechny licence na zlato: Dome Zero '78
Super: Mercury Cougar XR-7 '67
Super: Všechny licence na stříbro: Pontiac Solstice Coupe Concept '02
Super: Všechny licence na zlato: Ford Model T Tourer '15


Death by Degrees


Death by Degrees


Call of Duty: Finest Hour

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Big head mode, Head shot mode & Richochet all mode
Dohrajte hru na obtížnost easy

Big N Small mode, Dead eye mode & Shrink shot mode
Dohrajte hru na obtížnost normal

Nekonečno munice
Zmáčkněte postupně R1, KOLEČKO, L1, ČTVEREC, KOLEČKO, R1, DOPRAVA, DOPRAVA, KOLEČKO, DOPRAVA

Výběr úrovně
Zapojte si do PS2 dva ovladače, potom běžte do obrazovky s výběrem úrovní, tam na druhém ovladači držte šipku nahoru a na prvním vymačkejte START, SELECT, SELECT, ČTVEREC

Call of Duty: Finest Hour

DEATH BY DEGREES

Nině to zase jednou sekne, že?
Na dokonalou hru to ale bohužel nestačí. Aby se vám hrálo lépe, snad vám pomůže, že po dohrání se vám otevře následující:
Garment bag
Hard mode
Anna game mode
Sniper mode
Stingray mode
Music player
Honeycomb lock mode

Povídali, že mu hráli aneb slavné výroky ještě slavnějších herních charakterů.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Carl Johnson: Can you shoot?
Umíš střílet?
The Truth: Kid, I'm a hippie. The only thing I've shot is acid. I did see a guy snort it once though. His nose was a kangaroo and the moon was a dog!
Chlapče, já jsem hipík. Jediná věc, co jsem nastřelil, je acid. Viděl jsem cápka, co to šňupnul celý naráz. Jeho nos byl klokan a měsíc byl pes!

Ken Rosenberg: Hey, just like old times, huh, Tommy?
Jako za starejch časů, co, Tommy?
Carl Johnson: Who the fuck is Tommy?
Kdo je sakra Tommy?

Poté, co Woozie v běhu narazí do stěny a upadne:
Carl Johnson: Woozie, you okay?
Jsi OK?
Woozie: Yeah. I'm fine. I'm just getting the feel of the place.
Jo, jsem v pohodě. Jen jsem si to tady osahával.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Para-Medic: Snake, look at your body!
Snaku, podívej se na svoje tělo!
Naked Snake: Yep... lookin' good.
Jo... vypadá to dobře.
Para-Medic: Not there.
Ne tam.
Naked Snake: Then where?
Tak kam?
Para-Medic: You have leeches all over your body!
Po celém těle máš pijavice!

Naked Snake: I'm glad I'm not as strange as the Major.
Jsem rád, že nejsem tak divnej jako Major.
Para-Medic: The majors not strange...
Major není divný...
Major Zero: [in background] My tea's gone! Who's drunk it? How am I supposed to have teatime without tea?
V pozadí – Zmizel mi čaj! Kdo ho vypil? Jak mám mít pauzu na čaj, když nemám čaj?
Para-Medic: Well, not that strange...
No, ne tak divný.
Major Zero: [in background] My scone's gone too!
V pozadí – Můj vdoleček zmizel taky!

DEVIL MAY CRY

Mundus: Again I must face a Sparda. Strange fate, isn't it?
Znovu se musím postavit Spardovi. Divný osud, nemyslíš?
Dante: Strange and ironic that it will end the same way.
Divný a ironický, že to vždy skončí stejně.

FINAL FANTASY X-2

Rikku: Did you hit your head or something?
Praštil ses do hlavy nebo co?
Tidus: Um, you guys hit me.
Vy jste mě praštili.

PSYCHONAUTS

Raz: So... this is it. The mental world.
Tak tohle je ono. Mentální svět.
Elton Fir: It looks like a dentist's office.
Vypadá to jako zubařská ordinace.
Raz: A *mental* dentist's office.
Mentální zubařská ordinace.

JAK 3

Oracle: You will need all the power you can muster to survive this terrible test, great one.
Budeš potřebovat všechnu sílu, kterou můžeš shromáždit, abys přežil tento hrozivý test, vyvolený.
Daxter: I can handle it.
Já to zvládnu.
Oracle: I was talking to the tall one... shorty!
Mluvila jsem k tomu vysokýmu... prcku!

Pokračování příště...

ANEB ODHALUJEME ZÁPLETKU DALŠÍ EPIZODY NAŠEHO ČASOPISU.

Konec prázdnin a začátek školního roku vrátí herní scénu do vyjetých kolejí. Na příští měsíc tedy čekáme pořádnou porci recenzí, protože jak jistě z našich Příletů odletů víte, bude z čeho vybírat. Stejně jako vždy nás berte s drobnou rezervou. Přeci jenom není ošemetnější věc, než je datum vydání.

Pohled do budoucnosti a novinky

Určitě bychom rádi věnovali prostor Tokyo Game Show, která vyplivne do vln internetu spoustu zajímavých informací. Obzvláště jsme zvědaví, co zajímavého přinese ohledně PlayStation 3. Přeci jenom její nepřítomnost na lipské Games Convention by se dala vyložit jako ticho před bouří.

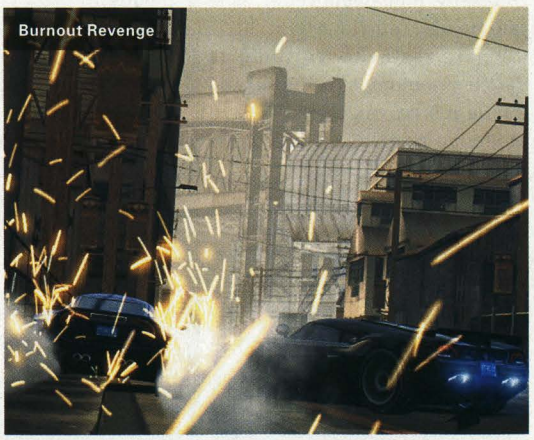
Recenze

Rok se sešel s rokem a vyjde již čtvrtý díl Burnout série, jehož recenze by také měla být hlavním tahákem příštího čísla. Kvalita Burnoutů má stoupající tendenci, takže pokud se podaří, co se dařit má, bude Revenge naprostá bomba. To drobně potvrzují dojmy z hratelné verze.

Dojít by také mělo na dvojici taktických titulů Rainbow Six: Lockdown a Conflict: Global Storm. Oba dva jsme nakousli v tomto čísle díky hratelným ukázkám, ale až příští číslo snad rozetne, jakými kvalitami oba tituly disponují. Pro Lockdown i Global Storm je to krok zase trochu jiným směrem. Duhová šestka se odklonila od svého typického schématu komando vs. teroristi a stejně tak se série Conflict posunula po Pouštní bouři a Vietnamu do současnosti.

Samozřejmě jsme zvědaví, jak dopadl projekt Marc Ecko's Getting Up aneb simulace sprayera frajera. Neobvyklé a lákavé téma si přímo říká o naše pohledy. Jako fanoušci filmu Evil Dead jsme zvědaví, jak dopadne další pokus s podtitulem Regeneration. Jen abychom po téhle herní záležitosti taky nepotřebovali nějaké to zotavení. V nejhorším si pak rozproudíme krev u EyeToy Kinetic aneb domácího fitness. Co víc si můžeme přát!

PŘÍŠTÍ PLAYON VYCHÁZÍ 5. ŘÍJNA 2005


Burnout Revenge

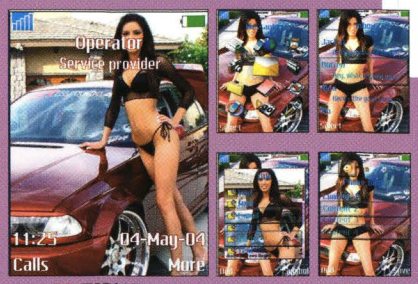
Genji

SCHÉMATA PRO SONY ERICSSON

JAK DOSTAT SCHÉMA DO VAŠEHO MOBILU?

Napište SMS zprávu s kódem vámi zvoleného schématu. Například pro objednání **SATURNU** *pošlete SMS ve tvaru* **PL TTRJF** *na číslo* **9002250**. *Pro Slovensko platí číslo* **6669**. *Pozor, mezi PL a kód vložte mezeru. Po odeslání obdržíte obratem waplink pro vámi zvolené schéma. Klikněte na něj, případně zadejte adresu do WAP prohlížeče, a obsah bude automaticky stažen do vašeho telefonu.*

Chcete-li poslat zvolené schéma někomu jinému, vložte za objednávací kód mezeru a číslo dotyčného. Například PL TTRJF 420777323555 (platí pouze pro Českou republiku).



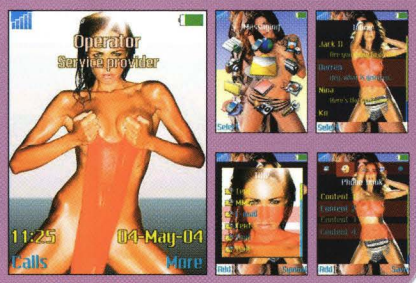
sms kód **PL TSPMF**

sms kód **PL TPIHF**

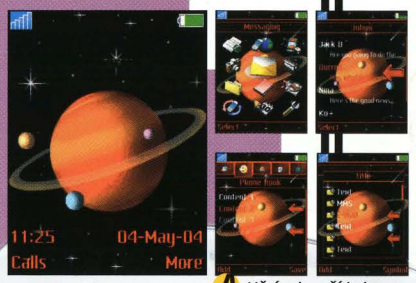
A *Žabák koulí očima*

sms kód **PL TXLBF**

sms kód **PL TFLTF**



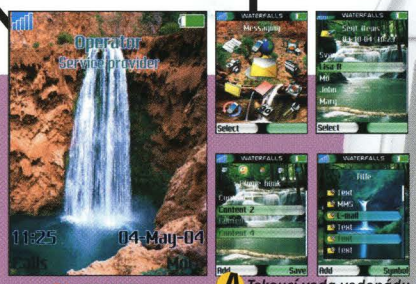
sms kód **PL TNHCF**



sms kód **PL TTRJF**

A *Měsíce krouží kolem planety*

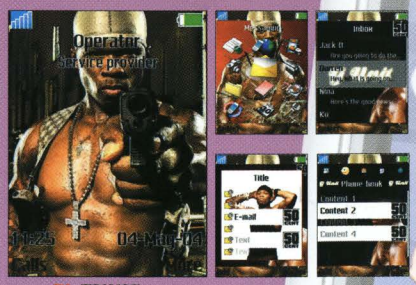
sms kód **PL THAFF**



sms kód **PL TPNDF**

A *Tekoucí voda vodopádu*

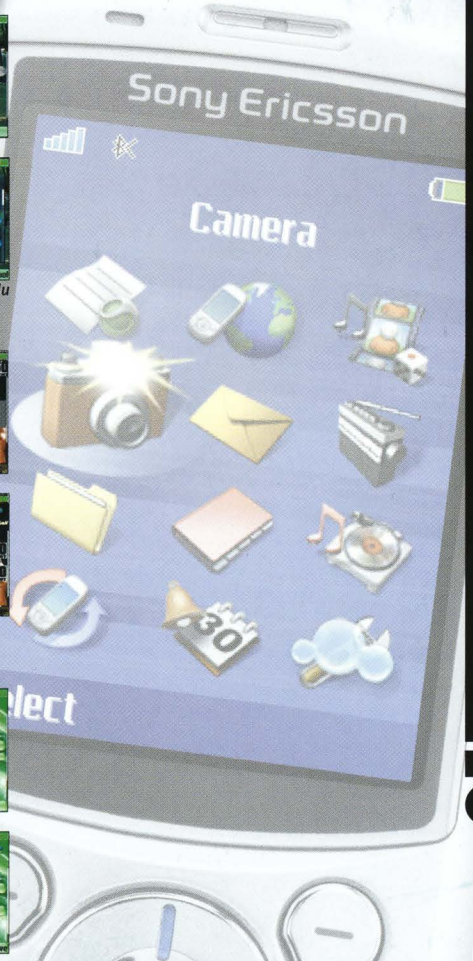
sms kód **PL TFEMF**



sms kód **PL TRWSF**

sms kód **PL TSUIF**

sms kód **PL TLIGF**



Cena jednoho schématu je 50 Kč, respektive 72 Sk. Před stažením veškerého kontentu se ujistěte, že je váš telefon správně nastaven pro WAP. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00, infolinka@expansiongroup.cz. Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Maróthyho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po-pá: 10:00-17:00.

Průměrná velikost schémat pro přístroje T610, T630 a Z600 je cca 7 kB. Průměrná velikost pro přístroje T230, T681 T630 a T300 dosahuje cca 12 kB.

A *Schéma je animované*

Schémata podporují přístroje Sony Ericsson K508i, K300i, K700i, K750i, F500i, J300, K500, K500i, K600, S700i, S710, T226, T230, T238, T290i, T300, T305, T310, T312, T316, T610, T616, T628, T630, T637, T68i, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608, Z800, K508i, K600i, K700i, K750i, P900, P908, P910i, S700i, S710, T226, T230, T238, T290i, T300, T302, T306, T308, T310, T312,T316, T610, T616, T618, T628, T630, T637, T68i, V800, V802SE, Z500, Z600, Z608, Z800i, Z1010

MMS POZADÍ

JAK OBJEDNAT?

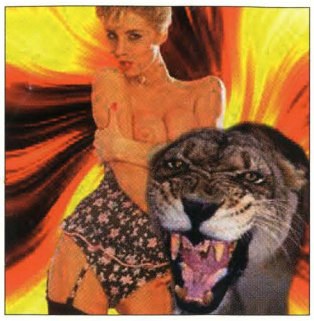
Napište SMS zprávu s kódem vámi zvoleného pozadí. Například pro objednání **MODRÉHO MIMOZEMŠŤANA** *pošlete SMS ve tvaru* **PL BKPZF** *na číslo* **9002230**. *Pro Slovensko platí číslo* **6669**. *Pozor, mezi PL a kód vložte mezeru. Po odeslání obdržíte obratem waplink pro vámi zvolené pozadí. Klikněte na něj, případně zadejte adresu do WAP prohlížeče, a obsah bude automaticky stažen do vašeho telefonu.*

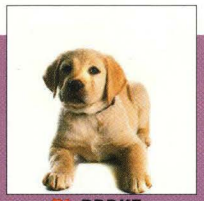
Chcete-li poslat zvolené pozadí někomu jinému, vložte za objednávací kód mezeru a číslo dotyčného. Například PL BKPZF 420777323555 *(platí pouze pro Českou republiku).*

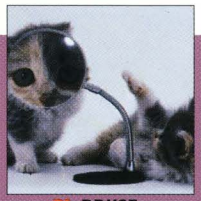
sms kód **PL BEJXF**

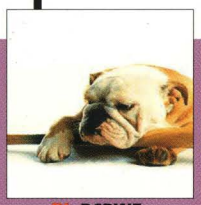
sms kód **PL BGFZF**

sms kód **PL BKPZF**

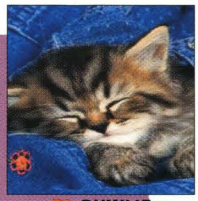

sms kód **PL BRBJF**


sms kód **PL BBDKF**


sms kód **PL BBKSF**


sms kód **PL BCRWF**

sms kód **PL BECGF**


sms kód **PL BHWMF**

sms kód **PL BJHBF**

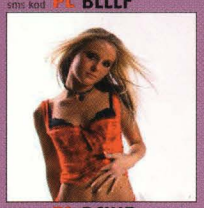
sms kód **PL BLLLF**

sms kód **PL BMLXF**

sms kód **PL BMMFF**

sms kód **PL BSANF**

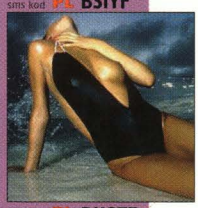
sms kód **PL BSIYF**


sms kód **PL BCIHF**

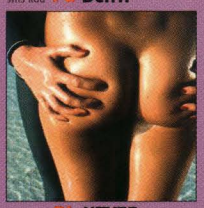
sms kód **PL BEECF**

sms kód **PL BIJGF**

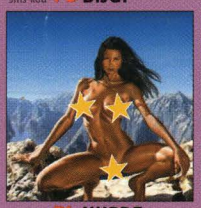
sms kód **PL BJPGF**


sms kód **PL BKGTF**

sms kód **PL NBHPF**


sms kód **PL NTYZF**

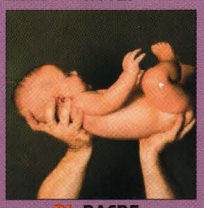
sms kód **PL NUBIF**


sms kód **PL NUPDF**

sms kód **PL NXFTF**

sms kód **PL NYGAF**

sms kód **PL BCYHE**


sms kód **PL BACBF**

sms kód **PL BCAIF**

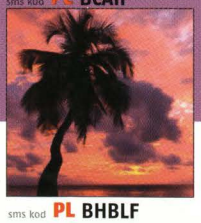
sms kód **PL BFCBF**

sms kód **PL BGDNF**

sms kód **PL BGNKF**

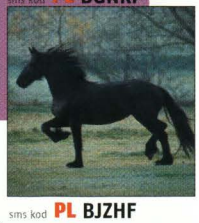
sms kód **PL BGRMF**

sms kód **PL BGWNF**


sms kód **PL BHBLF**

sms kód **PL BIFRF**

sms kód **PL BJJEF**


sms kód **PL BJZHF**

★ *Pouze pro osoby starší 18 let.*

MMS pozadí podporují všechny telefony s barevným displejem. Cena jednoho pozadí je 30 Kč, respektive 36 Sk. Před stažením veškerého kontentu se ujistěte, že je váš telefon správně nastaven pro WAP. Pokud si nejste jisti nastavením jednotlivých parametrů, obraťte se na svého operátora a vyžádejte si nastavovací SMS. Poplatky za datové služby se řídí ceníky operátorů. Službu provozuje Expansion Group a.s., Krajanská 338, Praha 4. Infolinka 723 936 782, po–pá: 10:00–17:00, infolinka@expansiongroup.cz. Pro Slovensko službu provozuje společnost Expandex, s.r.o., Maróthyho 6, Bratislava. Infolinka 0915711501, po–pá: 10:00–17:00.